

HECHA EN ARGENTINA

# XTREME

# PC

LA REVISTA ARGENTINA MAS ACTUALIZADA DE JUEGOS PARA PC

AGOSTO 1999 • \$6<sup>90</sup>

URUGUAY \$58 • PARAGUAY G15.500  
CHILE \$2.400 • ISSN 0929-5222

AÑO 2 • NUMERO 22



**EN EL CD DE ESTE MES:**

Sensacionales demos y videos  
de Outcast, Prince of Persia 3D,  
Oni y muchísimo más!

**EXCLUSIVO!**

El regreso de un clásico

## Prince of Persia 3D

**Y COMO SIEMPRE, LOS MEJORES REVIEWS:**

Dungeon Keeper 2, Outcast, Heavy Gear II,  
Descent 3, Unreal: Return to Na Pali y más!

GRUPO



www.xtremepc.com.ar

EN ESTE NUMERO LA PRIMERA PARTE DE LA GUIA DE STAR WARS EPISODIO I: LA AMENAZA FANTASMA

MH 207  
DTG 100NM

3495

(ABAND)

ATZANA

TNEY

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3



AHORRATE  
\$45

63002 1300 6 / 63002 502 6

\$ 299	XTREME • i FIVE (WEB CAM)	
	AIMS	SINTONIZADOR DE TV
	Pentium 90 o sup./1 GMB RAM/WIN95-98	

24 CUOTAS DE \$19,61/PTF \$470,64/LISTA \$332

**XTREME (PRECIO UNITARIO \$165)**  
PARA MIRAR TV MIENTRAS TRABAJAS  
Captura video (formato MS AVI)/captura  
cuadros de imágenes/sintonizador de radio  
FM/entrada super video/entrada para  
video/incluye soft...

**i FIVE (PRECIO UNITARIO \$179)**  
LA CAMARA MAS RAPIDA DEL MERCADO  
Captura imágenes y videoclips/conexión  
USB/lente de enfoque variable/para  
videoconferencias/micrófono incorporado...



63002 430 6

\$ 39	RADIO TRACK	
	AIMS	SINTONIZADOR DE FM
	386 o sup./2MB RAM/WIN3.1-95-98	

10 CUOTAS DE \$4,58/PTF \$45,75/LISTA \$43

CONVERTI TU PC EN UNA POTENTE RADIO

99 estaciones programables/explorador  
automático control de volumen/  
temporizador para encender y apagar/  
antena de FM y soft incluidos...



60039 100 6

\$ 609	REGRABADORA DE CD	
	MITSUBISHI/VERBATIM	
	Sist. WIN95-98/IDE/	

24 CUOTAS DE \$39,99/PTF \$959,72/LISTA \$677

MAYOR CAPACIDAD PARA TU PC

20x de lectora/4x grabadora/4x  
regrabadora/interna/IDE/soft de instalación  
incluido/1 CD regrabable y un CD grabable  
de regalo...

T.E.A.: 10 CUOTAS 12,05% + IVA / 15 CUOTAS 25,03% + IVA / 20 CUOTAS 30,78% + IVA / 24 CUOTAS 35,23% + IVA  
T.E.M.: 10 CUOTAS 0,94% + IVA / 15 CUOTAS 1,84% + IVA / 20 CUOTAS 2,21% + IVA / 24 CUOTAS 2,48% + IVA

OFERTAS VALIDAS HASTA EL 31/03/99 - MUSIMUNDO ES MARCA REGISTRADA DE ENTERTAINMENT DEPOT S.A. - AV. DEL CAMPO 1520 - CAP. FED.





60037 100 6

\$170	PARLANTE MULTIMEDIA
	EDIFIER
	100% ANTIMAGNETICO

15 CUOTAS DE \$14,96/PTF \$224,44/LISTA \$189

POTENCIA EL SONIDO DE TU PC

Caja de madera/100% antimagnético/  
con amplificador interno/240W PMPO/  
2 entradas estéreo/amplificador de  
graves/220V/  
en color negro, verde, blanco y marrón...



62502 425 6

\$69	VOLANTE CON PEDALES
	PER 4 MER
	DOS / WINDOWS 95-98

10 CUOTAS DE \$8,19/PTF \$81,93/LISTA \$77

SENTI LA VELOCIDAD

Volante 100 grados de rotación incluye  
pedal profesional de carrera/6 botones  
programables...

# MUSIMUNDO

LOS PRODUCTOS PUBLICADOS NO INCLUYEN GASTOS DE ENVÍO

**DM**  
Delivery Musimundo

Venta Telefónica  
**¡No te muevas de tu casa!**  
011 4555-5555

LUN. A VIE. DE 9:00 A 21:00HS - SÁB. DE 10:00 A 20:00HS



## Prince of Persia 3D

Ya casi todos los videojugadores que tuvieron en sus manos una computadora por un lapso mayor de 5 años, saben cuál es el motivo por el que estamos tan nerviosos con este inminente lanzamiento. Si no es así, no se pierdan este sensacional preview en la página 32!

### NOTA DEL EDITOR

Parece mentira, pero mientras terminábamos este número nos dimos cuenta que falta muy poco para que entremos en el tercer año de esta revista.

Mucha agua ha pasado bajo el puente, pero nuestras ganas de hacer todos los meses un producto mejor sigue intacta. Al igual que el mes pasado, van a ver varios cambios en el diseño de las páginas, y

una novedad en lo que solía ser el próximo número... ¿Intrigados? Para muchos va a ser una sorpresa, pero indudablemente creemos que es otro paso hacia adelante en la búsqueda de brindarles lo mejor.

Por otro lado, fue un excelente mes para nuestros revisores, con juegos de primera línea como Descent 3, Outcast, Heavy Gear II y Dungeon Keeper II, por nombrar algunos. No se olviden de

chequear la sección correspondiente, que sin duda se ha convertido en la más completa guía para que puedan efectuar sus compras.

Bueno, no queremos dejar pasar la oportunidad de comentarles que la gente de Red Orb trabajó contra reloj para enviarnos el material que complementa nuestra investigación exclusiva, del que probablemente será uno de los juegos más importantes de lo que resta de este año. ¡Nos vemos!



**NEWS**
**4**
**PREVIEWS**
**14**

 Planet of the Apes **15**

 Theme Park World **20**

 Black & White **16**

 Nocturne **22**

 Planetscape Torment **18**
**PREVIEW INTERACTIVO**
**26**
**GALERIA DE IMAGENES**
**28**
**REVIEWS**
**36**

 Total Annihilation: Kingdoms **37**

 Kingpin **52**

 Fleet Command **40**

 Descent 3 **56**

 Dungeon Keeper II **42**

 Outcast **60**

 Boss Rally **46**

 Austin Powers: Operation Trivia **62**

 V-Rally **48**

 Heavy Gear II **64**

 Tomb Raider II Gold **49**

 Links Extreme **66**

 Unreal: Return to Na Pali **50**
**HARDWARE**
**68**

 News **68**

 Pioneer DVD-1035 **74**

 Glosario Ilustrado **70**
**JUEGO EXTENDIDO**
**76**

 Combat Pilot No.1 (Attack) Squadron **76**
**LA ZONA 3D**
**78**
**SOLUCIONES**
**82**

 Star Wars Episode I: La Amenaza Fantasma **82**

 Trucos **90**
**CORREO**
**92**
**TOP TEN**
**96**

**PAGINA 64**
**Heavy Gear II**

Heavy Gear 2 por fin está entre nosotros y superó todas las expectativas que teníamos hasta el momento.

**XTREME PC**

LA REVISTA MAS COMPLETA DE JUEGOS DE LA ARGENTINA

**AGOSTO 1999**
**EDITORIAL**

DIRECTOR Y EDITOR Maximiliano Peñalver

**DISEÑO Y DIAGRAMACION**

 DIRECTORES DE ARTE Gastón Enrichetti  
Martin Varsano

**CORRECCION**

Mauricio Urbides

**RELACIONES PUBLICAS**

 Fernando Brischetto e-mail: [yxonline@ciudad.com.ar](mailto:yxonline@ciudad.com.ar)
**PRODUCCION PUBLICITARIA**

Andrés Loguerio

**COLABORARON EN ESTE NUMERO**

 Sebastián Di Nardo Durgan A. Nallar  
Santiago Videla Máximo Frias  
Pablo Benveniste Diego Rivas  
Hernán Sában

**IMPRENTA**

New Press Grupo Impresor S.A. Paraguay 264, Avellaneda

**DISTRIBUCION**
**CAPITAL Y GBA** HUESCA - SANABRIA, Baigorri 103  
Cap. Fed. Tel.: 4304-3510  
**INTERIOR** D.I.S.A., Pte. L. S. Peña 1832/36  
Bs. As. Tel.: 4305-3160

XTREME PC ®, es una publicación mensual de Grupo Editorial, Paraguay 262 4º "B" Capital Federal, C.P. 1521, Tel.: 4961-8424, Buenos Aires, Argentina. E-Mail: [xtremepc@ciudad.com.ar](mailto:xtremepc@ciudad.com.ar)  
Registro de la propiedad N° 931584. ISSN 0295-5022  
Las ideas firmadas, son opinión de sus respectivos autores.  
Se prohíbe la reproducción total o parcial de esta revista, sin previa autorización por escrito de la Editorial. Los avisos comerciales de esta revista son responsabilidad exclusiva de los respectivos anunciantes. All the brand/product names and authors are trademarks or registered trademarks of their owners.  
Todos los nombres y marcas reproducidas en esta revista son copyright de sus respectivos autores o compañías y aparecen aquí por motivos periodísticos. Impresa en Argentina. Agosto de 1999

# NEWS

LOS ÚLTIMOS ACONTECIMIENTOS EN EL MUNDO INFORMÁTICO

## El año próximo, se viene Metal Gear Solid para PC

Para sorpresa de muchos, parece ser que Microsoft será la compañía encargada de trasladar uno de los éxitos más grandes de todos los tiempos a la pantalla de PC

**S**in duda esta es una muy buena noticia para todos nosotros, ya que las compañías Microsoft y Konami llegaron a un acuerdo para hacer versiones para PC de algunos de los títulos más exitosos de la famosa empresa norteamericana.

Tal y como era de esperarse, el primer título que llegará a nuestras pantallas, como fruto de este acuerdo será Metal Gear Solid

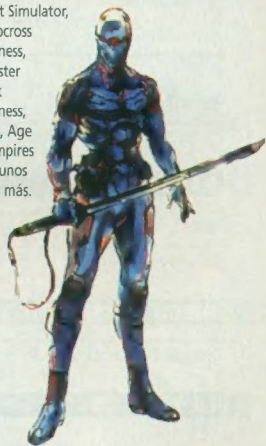


(uno de los mejores juegos de todos los tiempos), que estará disponible en PC para mediados del próximo año.

Otra buena noticia con respecto a este tema, es que también se está teniendo muy en cuenta a otro exitosísimo juego de Konami, para hacer una versión de PC, que sería nada más ni nada menos que Silent Hill.

Por su parte, Konami adelantó que gracias a este acuerdo, podrá hacer versiones para Dreamcast y la futura Playstation 2 de

algunos conocidos juegos de Microsoft, como por ejemplo: Midtown Madness, Mech Warrior, Combat Flight Simulator, Motocross Madness, Monster Truck Madness, Links, Age of Empires y algunos otros más.



## Hasta la vista Wipeout 3

**F**inalmente, la gente de Psygnosis confirmó los rumores que últimamente andaban dando vueltas de aquí para allá, y que se referían a que no desarrollarían una versión para PC de la tercera parte de

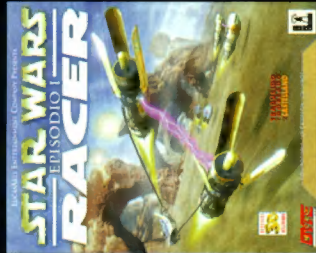
Wipeout.

Parece ser que los principales motivos de esta decisión son que hasta el momento Wipeout 3 no está teniendo los resultados que esperaban en sus versiones para consolas, ya que no aporta novedades al género y además calienta poco y nada.

Por ahora, lo último que se comentó al

respecto es que no hay planes para que en los próximos meses se haga una conversión de este juego y a decir verdad, dudo que los vaya a haber, porque por ahora es evidente están más concentrados en dedicarle toda su atención a títulos más importantes como Drakken, que sin lugar a dudas van a llamar la atención un poco más que éste.





Para descubrir por Ud. mismo como LucasArts ha redefinido profundamente la experiencia de manejo, visite su proveedor de software local. O p remiese con un estimulante test drive en [www.starwarsracer.com](http://www.starwarsracer.com)

[www.starwarsracer.com](http://www.starwarsracer.com)  
[www.starwars.com](http://www.starwars.com)



**TRADUCIDO  
Y DOBLADO  
A CASTELLANO**



Microbyte S.A. • Paz Sol n 4975 - 1427 - Buenos Aires • Servicio de Atenci n al Usuario: T l.: 4337-7000 - e-mail: [aspyre@microbyte.com.ar](mailto:aspyre@microbyte.com.ar)  
   Lucasfilm Ltd.   TTA. Todos los derechos reservados. Usado bajo autorizaci n.



**El G2OC modificado**

# Un verdadero "choreo virtual"

**H**ace tan sólo un par de días, la compañía Origin se vio envuelta en un escándalo, que por momentos hizo tambalear la credibilidad de uno de sus productos más exitosos.

El título al que me refiero es precisamente Ultima Online (una aventura RPG que sólo puede jugarse por Internet). Lo que sucedió aquí es que varios de los miles de jugadores que actualmente participan de Ultima Online, se quejaron de que dentro del juego había gente que realizaba "ciertas" transas de dudosa transparencia.

Al enterarse de esto, Origin inmediatamente ordenó un seguimiento a fondo de lo que sucedía en cada server dedicado a este juego y el resultado de esta "pesquisa virtual" fue que descubrieron a un estafador para nada virtual, que era nada más ni nada menos que uno de los miembros del equipo de "Game Masters", que casualmente se suponía que estaba para controlar que nada ilegal sucediera en el desarrollo de la aventura.

Resulta que lo que este "VirtuaChorro" hacía, era vender dinero para usar en el

juego, edificios y hasta castillos completos, que obviamente cambiaba por dinero contante y sonante, que según dicen habría llegado a varios miles de dólares... ¡qué locura! ¿no?

Bueno, la cosa es que tras el intenso monitoreo, el "Game Master" corrupto fue identificado y según declaraciones hechas por los máximos directivos de la compañía (que en todo momento prefirieron no hacer comentarios sobre el nombre del sujeto en cuestión), aseguraron que hoy por hoy, el traste de este ingenioso operador luce algunas muestras de las suelas de los más elegantes zapatos ejecutivos de Origin y ha pasado a engrosar las estadísticas sobre la desocupación en su país.



## Lara se pasó de rosca

**D**entro de las oficinas de Core Design (compañía encargada del desarrollo de la serie Tomb Raider), el horno no está para bollos, porque hace poco menos de una semana se enteraron que a una de las modelos que había sido contratada para aparecer vestida como Lara Croft en distintas muestras y presentaciones (la chica se llama Nell McAndrew), no se le ocurrió una mejor idea que salir totalmente en tarlipes en la edición de Agosto de la revista Playboy en Inglaterra, que casualmente la presentó como la protagonista de Tomb Raider.

La cosa es que el terrible despelote que se

armó en torno a este personaje, rápidamente llegó a un juicio, que Core ganó, después de poner en claro los enormes perjuicios que esto podría traerle tanto a ellos, como a la impecable figura de Lara y por eso es que el tribunal a cargo del caso ordenó a Playboy poner una banda autoadhesiva o "sticker", tapando el nombre Tomb Raider en los ejemplares de la edición de Agosto de la conocida revista.



## NOTICIAS DE ÚLTIMO MOMENTO

### A-10 Warthog de vuelta al hangar

Poco tiempo antes de lo que sería el lanzamiento de uno de los más recientes títulos dentro de la serie de simuladores de la línea Jane's, la gente de Origin anunció que el proyecto conocido con el nombre A-10 Warthog quedaba oficialmente cancelado.

Esta decisión fue tomada, porque la compañía últimamente está cambiando su forma de trabajar y actualmente está enfocando todos sus recursos a la producción de juegos Online (sólo para ser jugados por Internet) y ya que este título todavía no alcanzaba a satisfacer las expectativas mínimas para un simulador de este tipo, los directivos de Origin optaron por desmantelar al equipo de gente que lo estaba desarrollando, para reubicarlos en distintos departamentos para que se ocupen de otros proyectos.

### Wizards of the Coast y Electronic Arts unen sus fuerzas

La compañía Wizards of the Coast, conocida por su exitoso juego de cartas Magic the Gathering, trabajará en conjunto con Electronic Arts para desarrollar un nuevo juego de cartas, que esta vez será "Online" y permitirá a los fanáticos de Magic the Gathering competir e intercambiar sus cartas digitales a través de Internet.

Richard Garfield, creador del popular juego de cartas y sus sucesivas expansiones, dijo que él será uno de los encargados de llevar adelante este interesante proyecto, que además de contar con una enorme gama de nuevos diseños exclusivos, tendrá unas cuantas sorpresas más.

Por ahora, esto recién está empezando a tomar forma, pero parece ser que todo está muy bien encaminado, y es muy probable que en los próximos meses haya más novedades sobre el tema, así que en cuanto tengamos más detalles, de seguro se los vamos a hacer llegar.



## LOS MAS JUGADOS EN XTREME PC

Posición de este mes	Título	Compañía	Género	Posición del Mes Anterior
1	Dungeon Keeper II	Bullfrog / EA / Microbyte	Estratégicos	-
2	Outcast	Apocall / Infogrames / Edusoft	Aventuras / RPG	-
3	Heavy Gear II	Activision	Simuladores	-
4	Kingpin	Xatrix / Interplay	Acción / Arcades	-
5	Unreal: Return to Na Pali	Epic / GT Int. / Edusoft	Acción / Arcades	-
6	Austin Powers: O. Trivia	Berkeley System / Sierra Attractions	Puzzles / Ingenio	-
7	Worms Armageddon	Team 17	Acción / Arcades	6
8	Champ. Manager III	Eidos Interactive / Unisel	Deportes	1
9	Need for Speed: HS	EA / Microbyte	Acción / Arcades	3
10	Star Wars Ep. I: Racer	LucasArts / Microbyte	Acción / Arcades	5

## NovaLogic expande su espacio aéreo

A partir de ahora, los "servers" de esta compañía, conocidos con el nombre de "IBS" (Integrated Battle Space) o en otras palabras "Espacio de Combate Integrado", ofrecerán soporte para que los usuarios del F-22 Raptor puedan conectarse y participar en partidos "Multiplayer" junto con aquellos que tengan el F-16 Multirole Fighter o el Mig-29 Fulcrum. Con este nuevo agregado, los aviones de estos tres juegos pueden formar parte de un mismo partido "Multiplayer" y gracias a las

distintas características, ventajas y desventajas que tiene cada uno de ellos, la cosa se va a poner un poco más interesante. Los usuarios de F-22 Raptor, van a necesitar un "Patch" o "Upgrade" (actualización), para poder conectarse y si están interesados, podrán bajarlo en forma gratuita en la página de NovaLogic ([www.novalogic.com](http://www.novalogic.com)).



## El regreso de SpeedBall

De seguro los más veteranos de ustedes recordarán este espectacular juego, que en épocas como la de la Commodore Amiga causó un verdadero furor.

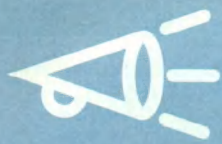
Bueno, resulta que en estos momentos, la compañía Empire Interactive está trabajando junto con la gente de Bitmap Brothers (responsables de éxitos como: Xenon II, Magic Pockets, Gods, Z y otros), para hacer

una nueva versión, que estará disponible para principios del 2000. Este juego se llamará Speedball 2100 y para los que todavía no saben de que se trata, este juego es una especie de deporte futurista algo parecido al Handball en el que cualquier cosa es válida para ganar, incluso bajarle los dientes a los contrarios. Según parece, esta versión será bastante más violenta y zapada que las anteriores y además tendrá una enorme cantidad de opciones para armar partidos, torneos, etc. a través de Internet.

## FECHAS DE SALIDAS

A-10 Warthog	June / EA	Noviembre 99
Age of Empires II	Microsoft	Noviembre 99
Andromeda	Edits	Noviembre 99
Asheon's Call	Turbine/Microsoft	Noviembre 99
Baja 1000 Racing	Red Oct	Noviembre 99
Battle of Britain 1940	Telarc	Noviembre 99
Battlezone 2	Bentley, Jordan	Fines 99
Beneath	Activision	Noviembre 99
Black & White	Ion Storm	Noviembre 99
Braveheart	Edits Interactive	Noviembre 99
Cable Soccer 99	Infogrames	Noviembre 99
C&C Tiberian Sun	Westwood	Noviembre 99
Cheesemaster 1000	Midway	Noviembre 99
Civilization II: T. of Time	Microprose	Noviembre 99
Civilization III	FoxPro/Hasbro	Noviembre 99
Dakshana	Ion Storm/Edits Interactive	Noviembre 99
Dark Reign 2	Activision	Noviembre 99
Diablo II	Battist	Noviembre 99
Drakan	Pygopus	Noviembre 99
Duke Nukem Forever	Activision/2D Peas	7/1
Earthworm Jim 2	Interplay	Noviembre 99
Expert Pool	Pygopus	Noviembre 99
Extreme Warfare	Red Oct	Noviembre 99
Fighter Duel 2	Ocean	Noviembre 99
Fighter Legends	Amis/EA	Noviembre 99
Fighting Steel	SSI	Noviembre 99
Final Countdown	Impact	Noviembre 99
Flanker 2.0	SSI	Noviembre 99
Fly!	G.O.D.	Noviembre 99
Force Commander	LucasArts	Noviembre 99
Freedom in the Galaxy	Avalon Hill	Noviembre 99
Galactic Knight 3	Sierra	Noviembre 99
Ghosts	Interplay	Noviembre 99
Harpoon 4	SSI	Noviembre 99
Homeworld	Sierra	Noviembre 99
IA-10 Warthog	Interactive Magic	Noviembre 99
J. Jones II: Mach 1	LucasArts	Noviembre 99
Interstate 62	SSI	Noviembre 99
Juggled Alliance 2	Activision	Noviembre 99
Knockout Kings	EA/Games	Noviembre 99
Loose Cannon	Digital Anvil / Microsoft	Noviembre 99
Melish	Infogrames	Noviembre 99
NASCAR Racing 3	Sierra Sports	Noviembre 99
Omikron	Edits Interactive	Noviembre 99
Panzer Elite	Pygopus	Noviembre 99
Phantom Ace	Virgin	Noviembre 99
Plex	Activision/2D Peas	Noviembre 99
Prince of Persia 3D	Red Oct	Noviembre 99
Quake III Arena	id Software/Activision	Noviembre 99
Rally Masters	Digital Racers / Grem	Noviembre 99
Rayman 2	Ubisoft	Noviembre 99
Reach for the Stars II	Microprose	Noviembre 99
Revenant	Edits Interactive	Noviembre 99
Revolution	Emis/Midway	Noviembre 99
Scramble 3	Virgin	Noviembre 99
Secret of Vulcan Fury	Interplay	Noviembre 99
Seven Kingdoms II	Interactive Magic	Noviembre 99
Shadowman	Activision	Noviembre 99
Shogun: Total War	EA	Noviembre 99
Skies	Segsoft	Noviembre 99
Slax Zero	Activision	Noviembre 99
Squad Leader	Big Time/Kalder Int	Noviembre 99
Soldier of Fortune	Activision	Noviembre 99
StarCon	Activision	Noviembre 99
Starship Troopers	Microprose	Noviembre 99
Star Trek: First Contact	Microprose	Noviembre 99
Swords & Sorcery	Westwood	Noviembre 99
System Shock 2	EA	Noviembre 99
Tachyon	Nivalope	Noviembre 99
Tarzan: Fortress II	LucasArts	Noviembre 99
Tomorrow Never Dies	Midway	Noviembre 99
Ultima: Ascension	Origin/A	Noviembre 99
Vampire: The Masquerade	Activision	Noviembre 99
Warlords: Prophecy 55G	SSI / Red Oct	Noviembre 99
Werewolf	ASC Games	Noviembre 99
Wheel of Time	GT / Legend	Noviembre 99
Wild, Wild West	Sony/Emis	Noviembre 99
Wings of Destiny	Pygopus	Noviembre 99
Wizardry VIII	SSI/SSI	Noviembre 99
X-Com Alliance	Microprose	Noviembre 99

Empire Interactive es el responsable de EA.  
 Fecha de salida en el caso de que no se indique: a ser publicado.



# Novedade

el mejor software original

## 101 Airborne

■ El éxito del desembarco de Normandía depende de vos. Más de 180 misiones diferentes en 238 mapas que recrean la Normandía de 1944.

■ Escogí los 18 hombres apropiados para cada misión entre los 48 soldados americanos, cada uno con sus propias características, parámetros de combate y hasta sus propias voces.

■ Tomá decisiones sobre el material y el armamento que llevarán en la campaña. Tu objetivo es sembrar la confusión tras las líneas enemigas.

■ Potente motor de inteligencia artificial, gracias al cual cada una de las acciones, tanto de los personajes involucrados como las tuyas propias, tienen sus consecuencias, igual que en la realidad, por lo que cada partida es única e imparable.



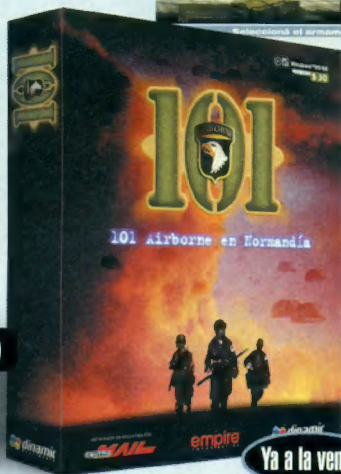
La operación militar está en marcha



180 misiones diferentes en 238 mapas



Simulación de inteligencia



FOR SALE  
\$ 30



Ya a la venta

## Grand Touring

■ Competí en las carreras más emocionantes con 10 coches y 22 circuitos diferentes.

■ En Grand Touring cada uno de los rivales es diferente gracias a su propia Inteligencia Artificial y parámetros de pilotaje.

■ Diferentes cámaras, totalmente ajustables, nos permitirán seguir las carreras que disputemos con todo detalle.

■ Modo simulación donde deberás hacer los ajustes de tu vehículo: elegí el tipo de neumáticos que llevarás en cada carrera, la relación de los cambios, la dureza de los amortiguadores y lanzate a toda velocidad a la victoria.

■ Modo Arcade con 3 niveles progresivos de dificultad.

■ 2 tipos de competiciones diferentes, monomarca y multiclasa.

■ 4 tipos de coches, de serie, deportivos, sport prototipos clase 2 y sport prototipos clase 1.



10 coches



140 km/h



Simulación de inteligencia



FOR SALE  
\$ 30



Ya a la venta



FOR SALE  
\$ 30

Pro-Pinball  
Big Race Usa



FOR SALE  
\$ 30

Tribal Rage



FOR SALE  
\$ 30

Flying  
Corps Gold



FOR SALE  
\$ 30

Combat  
Chess

otros productos dinamic

101 Airborne © COPYRIGHT 1998 Interactive Simulations / Dinamic

Grand Touring © Copyright 1998 Elite / Dinamic



# es'99

al mejor precio

**dinamic**  
MULTIMEDIA  
www.dinamic.com

Toyland Racing

■ **Toyland Racing** combina en tu PC la emoción de las carreras, con la sencillez de manejo y la máxima jugabilidad de las consolas.

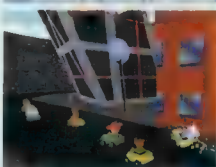
■ **15 circuitos** diferentes entre los que se encuentran recorridos urbanos y circuitos en lugares exóticos como el Polo Norte o el desierto.

■ **3 tipos de competiciones**, por puntos, contrareloj, y "el último fuera".

■ **Consigue los diferentes carnets** superando las pruebas de nivel para acceder a nuevas competiciones y circuitos.

■ **Dificultad progresiva** que te permite manejarlo con la máxima facilidad al mismo tiempo que le reta para llegar a ser un campeón.

■ **8 personajes** con estilo "cartoon" y características propias compiten por la victoria.



\$ 30



Ya a la venta

PC Fútbol 7

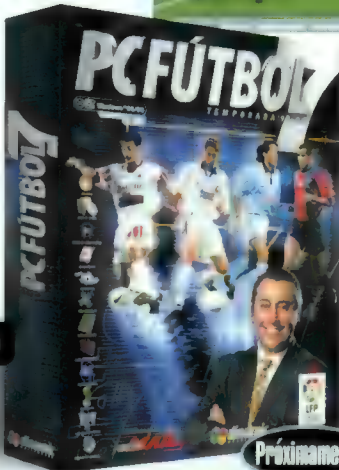
■ **El Mánager más potente:** Negociación y Gestión Interactiva: el SISTEMA más avanzado. Negocia interactivamente y en tiempo real las ofertas a jugadores y empleados.

■ **Todas las competiciones:** Podrás disputar desde la Liga de las Estrellas hasta la final de la Copa inglesa en Wembley, desde la Recopa hasta el Scudetto, desde la Copa de Europa hasta la Segunda División alemana.

■ **Nuevo sistema de tácticas más real y preciso:** Decide las posiciones jugador a jugador, línea a línea y zona a zona dependiendo de dónde se desarrolle la jugada.

■ **Euro PCFÚTBOL:** El Mánager paneuropeo con más posibilidades. Elige un equipo de entre las 8 mejores ligas de Europa

■ **Simulador Mundial:** 852 equipos y 24.000 jugadores de los 5 continentes. Estadios reales con más detalles y más realismo.



\$ 30



Próximamente

Toyland Racing © 1998 Dinamic Multimedia

PC Fútbol 7 © 1998 Dinamic Multimedia. Todos los derechos reservados. PC Fútbol 7 y Liga de Fútbol Internacional: TM.



The Golf Pro



PC Fútbol 6  
apertura '98



Fields of Fire

DISTRIBUIDO EN ARGENTINA POR

**CENTRO MAIL**

Virrey Loreto 3678 (1427) Buenos Aires  
Tel: (011) 4553-7510 / (011) 4553-8229

## LANZAMIENTOS NACIONALES



UNA COMPLETA RESEÑA DE LOS TÍTULOS PRÓXIMOS A SALIR EN NUESTRO PAÍS

## Dungeon Keeper 2



**FECHA TENTATIVA**

- CATEGORÍA: Estratégicos
- COMPañÍA: Bullfrog / EA
- DISTRIBUYE: Microbyte
- FECHA DE SALIDA EN ARGENTINA: Septiembre - Agosto de 1999
- INFORMACIÓN EN INTERNET: [www.ea.com](http://www.ea.com)
- TRADUCCIÓN AL CASTELLANO: Manuales y Software
- PRECIO ESTIMADO: ND

## Outcast



**FECHA TENTATIVA**

- CATEGORÍA: Aventura / RPG
- COMPañÍA: Infogrames
- DISTRIBUYE: Edusoft
- FECHA DE SALIDA EN ARGENTINA: Septiembre - Agosto de 1999
- INFORMACIÓN EN INTERNET: [www.infogrames.co.uk](http://www.infogrames.co.uk)
- TRADUCCIÓN AL CASTELLANO: Manuales y Software
- PRECIO ESTIMADO: \$49

## Sports Car GT



**FECHA TENTATIVA**

- CATEGORÍA: Acción / Arcades
- COMPañÍA: EA Sports
- DISTRIBUYE: GTC Ribbon
- FECHA DE SALIDA EN ARGENTINA: Septiembre - Agosto de 1999
- INFORMACIÓN EN INTERNET: [www.ea.com](http://www.ea.com)
- TRADUCCIÓN AL CASTELLANO: Manuales
- PRECIO ESTIMADO: \$49

## Descent 3



**FECHA TENTATIVA**

- CATEGORÍA: Acción / Arcades
- COMPañÍA: Interplay
- DISTRIBUYE: Unisel
- FECHA DE SALIDA EN ARGENTINA: Septiembre - Agosto de 1999
- INFORMACIÓN EN INTERNET: [www.interplay.com](http://www.interplay.com)
- TRADUCCIÓN AL CASTELLANO: Manuales
- PRECIO ESTIMADO: ND

## Heroes of Might &amp; Magic III



**FECHA TENTATIVA**

- CATEGORÍA: Estratégicos
- COMPañÍA: 3DO
- DISTRIBUYE: Tele Opción
- FECHA DE SALIDA EN ARGENTINA: Septiembre - Agosto de 1999
- INFORMACIÓN EN INTERNET: [www.3do.com](http://www.3do.com)
- TRADUCCIÓN AL CASTELLANO: Manuales y Software
- PRECIO ESTIMADO: ND

## Army Men II



**FECHA TENTATIVA**

- CATEGORÍA: Estratégicos
- COMPañÍA: 3DO
- DISTRIBUYE: Tele Opción
- FECHA DE SALIDA EN ARGENTINA: Septiembre - Agosto de 1999
- INFORMACIÓN EN INTERNET: [www.3do.com](http://www.3do.com)
- TRADUCCIÓN AL CASTELLANO: Manuales y Software
- PRECIO ESTIMADO: ND

## Otros lanzamientos de este mes:

TÍTULO	FECHA TENTATIVA	CATEGORÍA	COMPañÍA	DISTRIBUYE	PRECIO ESTIMADO
Alto al crimen	Acción / Arcades	Fox Interactive	Microbyte	ND	
El 11 de septiembre	Estratégicos	GTC interactiva	Edusoft	\$35	
El 11 de septiembre	Acción / Arcades	Westwood	GTC Ribbon	\$39	
El 11 de septiembre	Estratégicos	Unisel	ND		
El 11 de septiembre	Acción / Arcades	3DO	Tele Opción	ND	
El 11 de septiembre	Acción / Arcades	Pygnosis	Microbyte	ND	
El 11 de septiembre	Acción / Arcades	EA-Sports	GTC Ribbon	\$39	
El 11 de septiembre	Aventura / RPG	Friendware	Centro	\$50	
El 11 de septiembre	Aventura / RPG	Cryo / Friendware	Centro Mail	\$50	
El 11 de septiembre	Acción / Arcades	Pygnosis	Microbyte	ND	
El 11 de septiembre	Estratégicos	Microdis	Microbyte	ND	





**WAL★MART**  
*SUPERCENTER*

\*Modifica la capital de una provincia hasta el año 2020. Controla el abastecimiento de recursos.

# xtreme cd

Para poder utilizar la interface grafica de este CD, deberán tener instalado un browser de Internet. Si no tienen habilitada la opción de AUTORUN, deben ejecutar el archivo "xpc\_cd.exe". De todas formas, si llegan a tener algún inconveniente con la interface del CD, los demos (al igual que los patch-  
■ y los videos) se pueden ejecutar directamente, con sólo ingresar al directorio correspondiente haciendo doble-click en el archivo que queramos instalar. Si tienen algún comentario, duda o sugerencia, pueden escribir al siguiente e-mail: [xcd@ciudad.com.ar](mailto:xcd@ciudad.com.ar). ¡Enjoy!

Tengan en cuenta que al hacer click sobre algún demo, patch ■ video, por lo general hay una demora de hasta ■ segundos antes de que se ejecute, así que ■ se impacienten.

## los demos de XTREME CD para este mes



### Outcast

**Compañía / Distribución:** Infogrames / Edusoft  
**Género:** Aventuras / RPG  
**Tamaño:** 140 MB  
**Archivo Ejecutable:** \Demo\outcastdemo.exe  
**Descripción:** Una gran aventura en la que Cutter Stale, Comandante de los US Navy Seals, descubre la verdad sobre un posible universo paralelo.



### Pandora's Box

**Compañía / Distribución:** Microsoft  
**Género:** Puzzles / Ingenio  
**Tamaño:** 16 MB  
**Archivo Ejecutable:** \Demo\pandemo.exe  
**Descripción:** Microsoft nos trae este juego de puzzle para los mas experimentados.



### Arcade Pool 2

**Compañía / Distribución:** Team 17  
**Género:** Acción / Arcades  
**Tamaño:** 4,5 MB  
**Archivo Ejecutable:** \Demo\arcade\_pool\_demo.exe  
**Descripción:** Una simulación de pool con todos los estilos y con un toque arcade, característico de Team 17.



### Austin Powers: Operation Trivia

**Compañía / Distribución:** Berkeley / Sierra Attractions  
**Género:** Puzzles / Ingenio  
**Tamaño:** 55 MB  
**Archivo Ejecutable:** \Demo\autrivia.exe  
**Descripción:** Un juego de estrategia por turnos con las unidades de "Head Rush". Imprescindible saber inglés.



### Castrol Honda 2000

**Compañía / Distribución:** Medas Interactiva  
**Género:** Simuladores  
**Tamaño:** 14 MB  
**Archivo Ejecutable:** \Demo\hcs2000demo.exe  
**Descripción:** Una nueva versión de esta simulación de carrera de motos, con la posibilidad de usar la Honda RC45.



### Panzer General 3D Assault

**Compañía / Distribución:**SSI  
**Género:** Estratégicos  
**Tamaño:** 31 MB  
**Archivo Ejecutable:** \Demo\pg3ddemo.exe  
**Descripción:** Un juego de estrategia por turnos con las unidades más poderosas de la Segunda Guerra Mundial.

La resolución ideal para utilizar la interface del CD es 800x600 con una profundidad de colores de 16 bits.



### Sinistar: Unleashed

**Compañía / Distribución:** THQ  
**Género:** Acción / Arcades  
**Tamaño:** 118 MB  
**Archivo Ejecutable:** \Demo\sinistar.exe  
**Descripción:** Nos transportamos a un universo hostil donde una rara especie extraterrestre quiere imponer su malevolto poder.



### Star Trek: Starfleet Commander

**Compañía / Distribución:** Interplay  
**Género:** Estratégicos  
**Tamaño:** 49 MB  
**Archivo Ejecutable:** \Demo\sfcdemo-large.exe  
**Descripción:** Todo el universo de Star Trek en este estrategico en que haremos carrera con una de las razas de la serie.

## los videos exclusivos de este mes:

### Prince of Persia 3D

**Compañía / Distribución:** Broderbund / Reg Orb  
**Género:** Acción / Arcades  
**Tamaño:** 98 MB  
**Archivo Ejecutable:** \Video\pp3d.mpg  
**Descripción:** El principe regresa nuevamente a nuestras computadoras, ¡en esta ocasión en tres dimensiones! El video les muestra en detalle todo el desarrollo del título.

### Oni

**Compañía / Distribución:** Bungie  
**Género:** Acción / Arcades  
**Tamaño:** 47 MB  
**Archivo Ejecutable:** \Videos\oni.mov  
**Descripción:** Mira como Kenko reparte bollos en el video de este nuevo arcade de la gente de Bungie, con un estilo muy similar al de las animaciones japonesas.

## el patch destacado de este mes:

### F-22 Raptor

**Compañía / Distribución:** NovaLogic  
**Género:** Simuladores  
**Tamaño:** 62 MB  
**Archivo Ejecutable:** \Patchest\22bld.exe  
**Descripción:** Con este patch podrás participar en el website Novaworld, y volar junto con el F-16 y el MiG-29. Solo funciona en la versión Americana.

En el directorio de Herramientas de el XTREME CD de este mes, incluimos la última versión del Media Player de Windows, el Quicktime 3.02 (indispensable para poder disfrutar como se debe el video del Oni), y el Winzip!

## Unas indicaciones sobre el demo del Outcast

Por el tamaño del demo (140 MB) la interface del XTREME CD verifica todo el archivo, por lo que puede demorar varios minutos en aparecer la ventana para la descompresión al disco rígido luego de que hagan click sobre el link del demo. Además, recuerden que una vez descomprimido, tienen que instalarlo para que sea jugable, esto se hace ingresando al subdirectorio donde lo descomprimieron (por defecto "cloutcast"), y ejecutando al archivo "setup.exe" que se encuentra dentro de la carpeta generada en el directorio donde se descomprimió. Tal vez sea un poco complicado, pero tengan fe que el demo vale la pena.



NO TEMAS.

ER SOLO TU SOMBRA.

LEVER

DEBILIZATE  
COMO ALIEN.

CAMUFLATE COMO  
EL DEPREDADOR JR.

DISPARA COMO  
LOS MARINES.

SIENTE EL TERROR.

Distribuido por  
ELECTRONIC ARTS

Distribuido en Argentina

BYTE



REDUXION



Windows® 95/98 CD-ROM

Servicio de Atención al Usuario: Tel.: 4553-7666 + e-mail: soporte@microbyte.com.ar

ALIENS ©1986 Twentieth Century Fox Film Corporation. PREDATOR ©1987 Twentieth Century Fox Film Corporation. ALIENS VERSUS PREDATOR ©1998 Twentieth Century Fox Film Corporation.  
ALIENS VERSUS PREDATOR es una marca comercial registrada de Twentieth Century Fox Film Corporation. Todos los derechos reservados. El uso de marcas comerciales son propiedad de sus respectivos propietarios.

# PREVIEWS

IMÁGENES Y REPORTES EXCLUSIVOS DE LOS JUEGOS QUE SE VIENEN



## Planet of the Apes

15

Planet of the Apes estará basado en el argumento del film original, que luego de haber tenido un impresionante éxito en su época, dio origen a cuatro películas más.

El protagonista de esta aventura será Ulysses, un astronauta que se estrella en un misterioso planeta habitado por simios. Este personaje irá descubriendo que este planeta es el mismo de el que partió hace un millón y que los simios que habitan este mundo aparentemente extraño, no son nada más que el producto de 1000 años de evolución y que los seres humanos ya no son la raza dominante.



## Black & White

16

Poiblemente a muchos de ustedes, el nombre de Peter Molineaux no les resulte muy familiar, pero seguramente aquellos que son realmente fanáticos de los juegos de estrategia, han oído hablar mucho de él, ya que este señor es nada más ni nada menos que el responsable de éxitos a nivel mundial, como por ejemplo: La Saga de Populous o el primer Dungeon Keeper.

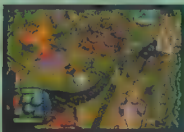
Con este nuevo proyecto, "Peter" pretende darle a los miles de fanáticos de este género algo totalmente nuevo y distinto a todo lo conocido.



## Planetscape Torment

18

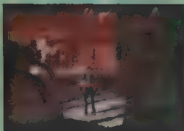
Si ustedes son de los fanáticos de Baldur's Gate, entonces estén muy atentos a esta nota, porque les vamos a contar todos los detalles de la nueva producción de Black Isle, que muy pronto estará por estos rumbos.



## Theme Park World

20

Desde un principio, Theme Park World estará basado en la misma premisa que su antecesor, es decir que seremos los encargados de construir desde cero, un parque de diversiones que trabaje de la forma más eficiente posible, para que de esa forma podamos llamar la atención de una mayor cantidad de gente y así ganar más dinero, para poder imponernos como los líderes absolutos del rubro. Hasta aquí todo va muy bien, pero seguramente se preguntarán ¿qué diferencias puede tener una segunda parte de un juego como este?



## Nocturne

22

La gente de Terminal Reality está culminando esta obra de arte, que si todo sale como los desarrolladores del Nocturne están planeando, pueda ser el nuevo rey de los arcades con una trama sobrenatural. ¿Están preparados para introducirse en el más profundo horror? Sean nuestros invitados...



Desarrollador: Fox Interactive  
 Plataforma: PlayStation 2, Xbox, PC  
 Género: Acción, aventura  
 Fecha de lanzamiento: 2001

# Planet of the Apes

A pesar de que en un principio esto parecía un intento de currar con una película exitosa del año del tuje, parece ser que este juego va a estar para no perderselo

Por Santiago Videla

**C**omo dije anteriormente, Planet of the Apes estará basado en el argumento del film original, que luego de tener un impresionante éxito en su época, dio origen a cuatro películas más.

El protagonista de esta aventura será Ulysses, un astronauta que después de haber quedado congelado en su nave durante unos 1000 años, se estrella en un misterioso planeta habitado por simios.

Este personaje es el único sobreviviente entre la tripulación y a medida que avancemos en el desarrollo del juego, irá descubriendo que este planeta es el mismo del que partió hace un milenio y que los simios que habitan este mundo aparentemente extraño, son nada más que el producto de 1000 años de evolución y que los seres humanos ya no son la raza dominante.

Durante el desarrollo de la aventura, vamos a poder presenciar muchos de los eventos ocurridos durante la primera película



de esta saga y también veremos a muchos de los personajes originales, igualmente la historia ha sido readaptada y según dicen los creadores del juego, Planet of the Apes tendrá un par de sorpresas que lo convertirán en una experiencia totalmente diferente.

Una de las características más interesantes que supuestamente tendrá esta aventura es que nuestro personaje tendrá varias modalidades para actuar, que le permitirán comportarse de distintas formas ante cada situación que se nos presente.

El juego aparentemente tendrá unos 15 niveles principales, que estarán divididos en aproximadamente 70 subniveles, todos ellos

hechos en 3D y ambientados con un estilo idéntico al de la película.

Planet of the Apes usará una nueva tecnología 3D desarrollada por Visiware Studios, que se llama "Movie Cam" y permitirá que a medida que nos vayamos moviendo por los distintos escenarios, la cámara nos vaya enfocando automáticamente desde distintos ángulos, tal y como si fuera una película.

En lo que a gráficos se refiere, este nuevo engine, también le dará al juego la posibilidad de trabajar con un número de polígonos bastante elevado y gracias a eso, tanto los modelos de los personajes como los de los escenarios van a tener un nivel de detalle considerablemente alto.

Planet of the Apes todavía está en fases de desarrollo y de acuerdo con los anuncios de Fox Interactive, estará listo para salir a la venta más o menos para principios del año próximo. ❏



COMPANÍA: DISTRIBUCIÓN: Gamecube Channel, la electrónica y la informática  
 INTERNET: [www.blackandwhite.com](http://www.blackandwhite.com)  
 EDICIÓN DE SALIDA: Principios del 2001  
 DEMO: No disponible  
 CATEGORÍA: Estrategia

# Black & White

Con la genialidad que lo caracteriza, Peter Molineaux, creador de grandes éxitos como Populous o Dungeon Keeper, vuelve a sorprendernos con su última creación

Por Santiago Videla

**P**osiblemente a muchos de ustedes, el nombre de Peter Molineaux no les resulte muy familiar, pero seguramente aquellos que son realmente fanáticos de los juegos de estrategia, han oído hablar mucho de él, ya que este señor es nada más ni nada menos que el responsable de éxitos a nivel mundial, como por ejemplo: la Saga de Populous o el primer Dungeon Keeper.

## Desde arriba todo se ve mejor

Si bien Black & White tendrá algunos elementos que a simple vista podría decirse que lo asemejan con los Populous, el juego es bastante diferente, ya que para empezar, aquí vamos a poder ver a nuestro personaje, que en este caso será una gigantesca criatura que tendrá las facultades y las habilidades de un dios.

En Black & White el ser que hayamos elegido como protagonista, vivirá en un mundo habitado por humanos y nuestro objetivo será desarrollar y mejorar el carácter y las habilidades de nuestra criatura. Para eso tendremos que tratar de conseguir tantos adoradores como sea posible, ya sea inspirándoles respeto o en el peor de los casos... terror.

La enorme libertad de acción que nos ofrecerá el juego nos permitirá tomar toda clase de decisiones y muchas de ellas determinarán la forma en la que nuestro personaje va a evolucionar, o incluso el aspecto que tendrá a medida que vaya pasando el tiempo.

## Decisiones y más decisiones

Sin duda lo más impresionante de este proyecto es la forma en la que los perso-



najes pueden evolucionar y los efectos que nuestras decisiones tienen sobre todo lo que nos rodea.

Al comenzar un juego nuevo, podremos elegir una criatura básica, que en un principio no tendrá una conducta definida, sino que la iremos formando a través de las distintas acciones que hagamos, tal es así que si decidimos atacar las aldeas y devorarnos a sus pobladores, nuestro personaje se inclinará hacia lo maligno y a medida que vaya creciendo, su aspecto físico irá cambiando para darle la apariencia que una criatura maligna tendría.

Según aseguran los responsables del proyecto, estos cambios físicos serán tan notorios, que en los partidos en los que estén participando varios jugadores a la vez, cada uno podrá saber qué clase de conducta tienen los personajes de sus oponentes con sólo mirarlos.

Una de las novedades más alucinantes que la gente de Lionhead Studios prometió



para este juego, es que además de los cambios de aspecto que cada criatura experimentará en forma visible a lo largo del juego, todo el medio ambiente en el que estamos reaccionará de acuerdo a nuestro comportamiento, un ejemplo de eso es que los territorios habitados por seres malvados, por lo general irán cambiando para volverse más oscuros y tenebrosos, que los que están habitados por seres buenos.

En Black & White, nosotros no podremos controlar directamente a los humanos que habitan las distintas regiones, lo que tendremos que hacer es poner el ejemplo, ya sea por medio de premios o castigos, cosas que hasta pueden llegar a motivar a algunos humanos para tratar de imitarnos y de esa forma intenten conseguir sus propios seguidores entre su gente.

Obviamente a medida que vayamos consiguiendo más experiencia y logremos tener un considerable número de seguidores, iremos teniendo acceso a distintos poderes especiales, que nos servirán a la hora de sacudirle el rancho a nuestros rivales.

## La tecnología

Black & White está elaborándose en base a un nuevo "engine" 3D que permitirá un nivel de detalle tan elevado, que para que se den una idea de lo que se viene, parece ser que podremos acercar la cámara hasta ver un gusano saliendo de una manzana o también podremos alejarla hasta ver a todo el continente en el que estamos como si fuera una pequeña isla, obviamente todo esto vendrá acompañado por modelos 3D de gran calidad y una amplia gama de efectos especiales de primera.

Por el momento, lo último que se sabe es que su lanzamiento está previsto para los primeros meses del año que viene. ☒



# 3D BLASTER®

## Pura Potencia, Óptimo Rendimiento

La última generación de productos gráficos de Creative Labs® es tan veloz, que realmente estábamos preocupados de haber llegado demasiado lejos. El óptimo rendimiento de Riva™TNT2Ultra, ofrece lo último en potencia para decidir quién salva el universo o convierte el gol. Con un rendimiento absoluto de color de 32-bit twin-texel, salida de TV y el nuevo e increíble procesador TNT2 de 128-bit, usted tendrá sin lugar a dudas la mejor tarjeta 2D/3D disponible. Para un gran rendimiento a un precio inigualable, Riva™TNT2 Ultra ofrece 32MB de memoria de textura y resoluciones de hasta 1920 x 1240. Aquellos que buscan una solución económica que no comprometa la calidad de imagen desearán a 3D Blaster® Savage4 que presenta el chipset S3® Savage PRO™. Cuenta con 32MB de memoria de alto rendimiento de manera que puede ver resoluciones extremadamente altas y desplegar millones de colores. Las nuevas tarjetas gráficas 3D Blaster® de Creative Labs® no sólo fueron más rápidas, tendríamos que incluir un casco!

LA DIFERENCIA TE SOPRENDERÁ

# CREATIVE

WWW.CREATIVE.COM/AM-LATINA/

ARGENTINA: Mismundo • CompuCompras • Garbarino • Supermercado Libertad • CompuMundo  
CHILE: Tecnopolis • Falabella • Ripley • Happy System • Ciber City • COLOMBIA: (Bogotá) Panamericana-  
Unicentro • Panamericana-Cedritos • Panamericana-Av. Chile • Panamericana-Saltire Plaza • DOS  
Syndata • CD Power • Color's Computer • Versatec • KB OIL Suministros y Proyectos • Royher  
OmniWare • Disoffice • MicroOficina • Borlon Ingenieros • Color's Computer (Medellín) • Esau Sistemas  
Syteco • (Cali) • DisOffice Supply • Computayorista • Soluciones de Avanzada • (Barranquilla)  
CompuOffice • (Cartagena) • Colcompu • (Bucaramanga) • Intecom • CD-ROM Distribuidores • (Cúcuta)  
Tecnosoftware • ECUADOR: Sisma MEXICO: PC Cheap • PC Store • Centro de Computo LPV • La Casa de  
Computos • Centro de Computo • Palacio de Hierro • Office Depot • PC Cheap • Liverpool  
CompuDabo • Microtel • Super BBS • Ar-Tek Club • Compucentro • PERU: Infodata • Proyectos 2020  
S.A. • GP Del Peru • Family Technologies • Mayor PC • VENEZUELA: • PC Xpress

3D Blaster® RIVA™TNT2 Ultra



- Procesador NVIDIA RIVA TNT2 Ultra
- Velocidad máxima de 9 millones de triángulos por segundo, 15 gigaflops, y hasta 350 megapixels por segundo

3D Blaster® RIVA™TNT2



- Procesador TNT2 de NVIDIA® RIVA con arquitectura de 128-bits y conductos bi-textel de 32 bits
- Increíble calidad de imagen con resoluciones en pantalla de colores vivos de hasta 1920x1240 que admite doble y triple memoria intermedia

3D Blaster® Savage 4™



- Un completo acelerador gráfico 2D/3D basado en el chipset Savage4 Pro de S3™
- Memoria de 32MB de alto rendimiento para ver altas resoluciones y millones de colores

COMPANIA: DISTRIBUCION: Black Isle, Interplay, Bethesda  
 INTERNET: [www.interplay.com](http://www.interplay.com)  
 FECHA DE SALIDA: 1999, 2000, 2001  
 DEMO: No disponible  
 CATEGORIA: Aventuras, RPG

# Planetscape Torment

Después del impresionante éxito que tuvo Baldur's Gate, sus creadores vuelven a sorprendernos con una aventura que hará palidecer hasta al más exigente

■ Por Santiago Videla

**A**ntes que nada, quiero empezar esta nota agradeciéndole a la gente de Interplay por habernos facilitado una versión de prueba de este impresionante título, ya que gracias a eso me fue posible verlo funcionando y de ese modo hacer este informe especial, sobre este juego que sin lugar a dudas, se perfila como el más firme candidato a convertirse en el sucesor de Baldur's Gate.

## Un nuevo estilo en aventuras RPG

Hace algún tiempo atrás, los muchachos de Black Isle, responsables de la conocida saga de los Fallout, sorprendieron a todo el mundo con Baldur's Gate, al crear una aventura que además de tener un nivel de detalle sin precedentes y un argumento sumamente atrayente, incorporaba algunos detalles que hasta el momento no se habían usado en un título de este tipo, como por ejemplo su sistema de pelea, que combinaba lo mejor de un juego en tiempo real con lo mejor de uno por turnos.

Al igual que Baldur's Gate, Planetscape Torment estará basado en el



■ Los escenarios de este juego tienen un impresionante nivel de detalle.

universo de Advanced Dungeons & Dragons, pero una de las características que lo diferencian de cualquier otra aventura de este tipo es que este juego será el primero en estar ambientado en el mundo conocido como "Planetscape".

A diferencia de otros RPG's tradicionales en donde todo gira alrededor de historias de legendarios héroes, poderosos magos y misteriosos enigmas, la historia de Planetscape Torment se desarrolla en un mundo siniestro y oscuro, que al parecer es nada

menos que el lugar a donde la gente va a parar después de morir.

En este singular y macabro universo, habitado por los más bizarros seres inmortales, ángeles y demonios, el principal enemigo del juego será el mismo protagonista, ya que en este caso nos tocará interpretar a un personaje que al revivir en este extraño lugar, descubrirá que todos los recuerdos de







su vida anterior han sido borrados y comenzará una incesante búsqueda para intentar descubrir quién era en realidad.

A medida que vayamos progresando en el juego, parece ser que nuestro personaje irá experimentando distintas emociones que poco a poco le servirán para redescubrir su personalidad y al mismo tiempo, para averiguar por qué está en este mundo.

## Lo bueno se pone cada vez mejor

Actualmente, para el desarrollo de Planetscape Torment, Black Isle está utilizando una versión mejorada de la tecnología conocida con el nombre de "Infinity Engine" que usaron en Baldur's Gate y que demostró tener unas prestaciones más que excelentes.

En esta oportunidad, el juego utilizará gráficos de mayor tamaño y más detallados que Baldur's Gate (casi dos veces más grandes) y a su vez, los distintos personajes,

enemigos, etc., tendrán una mayor cantidad de cuadros de animación.

En cuanto a gráficos, la mejora más importante que tiene este "engine" además del mayor tamaño de los personajes, es que ahora vamos a poder ver escenarios con objetos animados de gran tamaño, que le dan a los distintos entornos una ambientación mucho más espectacular y realista.

Según parece, los efectos especiales de este juego, serán mucho más variados, elaborados y notorios que en Baldur's Gate y aquí también tendremos efectos climáticos y de iluminación en tiempo real.

Además, por lo que se puede ver en esta versión de prueba, los escenarios del juego tendrán una ambientación bastante siniestra, que por momentos se parece a la de películas como Hellraiser y por lo general las imágenes

que iremos viendo en cada entorno, serán bastante más violentas que lo que normalmente se ve en una aventura de esta clase, así que personas impresionables abstenerse.

Esta nueva versión del "Infinity Engine" usada por Planetscape Torment también incluirá una serie de importantes mejoras que estarán destinadas a hacer mucho más

cómodo el manejo de las distintas opciones del juego y al mismo tiempo ocuparán menos espacio en pantalla ya que la mayoría de ellas estarán colocadas en un menú flotante que aparecerá al hacer un click con el botón derecho del mouse.

Indudablemente una de las decisiones más acertadas que ha tomado la gente de Black Isle con respecto al "engine" es la de mantener el mismo sistema de pelea que usamos en Baldur's Gate, lo que significa que a cualquiera de ustedes que ya hayan jugado a ese juego, acostumbrarse a los controles de Planetscape les tomará muy poco tiempo.

Como agregado adicional, tendremos la posibilidad de asignar y usar comandos del teclado, para poder acceder a las distintas funciones de los personajes sin necesidad de



abrir ningún menú, lo que sin duda va a contribuir que aquellos con un poco más de cancha en estos juegos puedan jugarlo de una forma mucho más dinámica.

## Paciencia, que ya no falta tanto

A simple vista se nota que este título ya está terminado y en estos momentos se le están dando algunos ajustes finales para que todo esté funcionando a la perfección, en el momento de su lanzamiento, que según lo anunciado por Interplay será alrededor de fin de año.

Por ahora sólo queda ver las imágenes de lo que se viene y prepararse para salir corriendo a buscarlo en el momento en que llegue a nuestro país, porque les aseguro que si ustedes se engancharon largo y tendido con Baldur's Gate, esto es exactamente lo que estaban esperando. ☒



La ambientación de los escenarios será de lo mejor.

COMPANÍA: DISTRIBUCIÓN: Bullfrog  
 INTERNET: www.bullfrog.com  
 FECHA DE SALIDA: Enero de 1999  
 DEMO: No disponible  
 CATEGORÍA: estrategia

# Theme Park World

Indudablemente este título será uno de los más esperados para lo que queda del año

■ Por Santiago Videla

**D**esde un principio, Theme Park World estará basado en la misma premisa que su antecesor, es decir que seremos los encargados de construir desde cero, un parque de diversiones que trabaje de la

forma más eficiente posible, para que de esa forma podamos llamar la atención de una mayor cantidad de gente y así ganar más dinero, para poder imponernos como los líderes absolutos del rubro.

Hasta aquí todo va muy bien, pero seguramente se preguntarán ¿qué diferencias puede tener una segunda parte de un juego como este?

## Los cambios más importantes

Bueno, para empezar, Theme Park World está hecho completamente en 3D, lo que nos da una nueva perspectiva para poder crear un parque de película, además, antes de comenzar a jugar, vamos a poder seleccionar cuatro temáticas diferentes en las cuales estará basado nuestro parque, estos cuatro temas serán: Halloween, el espacio, un mundo de fantasía y un escenario un tanto parecido al mundo perdido de Jurassic Park.

Sin lugar a dudas, el agregado más impresionante que tendrá este juego es que ahora nosotros mismos podremos construir el recorrido de la mayoría de los juegos, como por ejemplo. Montañas rusas de diferentes tipos y modelos (incluyendo las que llevan a la gente colgando), carreras de

autos, paseos acuáticos, etc., y gracias a la variedad de herramientas que tendremos para hacerlo, podremos deformar, inclinar, retorcer o doblar cada sección que queramos usar, lo que nos dará la posibilidad de armar juegos realmente impresionantes en cuestión de minutos.

Como si todo esto no fuera suficiente, Theme Park World nos va a permitir entrar a nuestro parque en un modo en primera persona, para recorrerlo y subir a los distintos juegos como si fuésemos parte del público.

Obviamente toda la parte de administración y mantenimiento de los juegos, los locales de comidas, regalos, instalaciones sanitarias y por supuesto los empleados que se podían ver en el título anterior, estarán presentes en este juego sólo que con una variedad de opciones mucho mayor.

Al igual que en Theme Park, aquí vamos a tener que poner mucha atención a lo que la gente que está en nuestro parque nos indica con los símbolos que aparecen en los distintos globos de diálogo que aparecerán sobre sus cabezas, porque eso nos dará una



idea de qué es lo que tenemos que mejorar para que todos estén más a gusto.

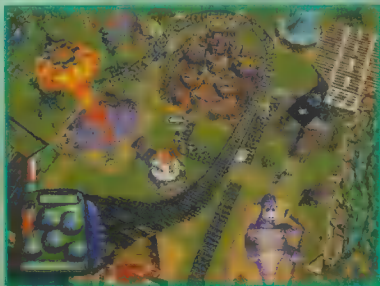
Como broche de oro para todos los fanáticos de este tipo de juegos, Bullfrog aseguró que la versión final de Theme Park World ofrecerá un gran soporte para Internet, que nos permitirá enviar a los servidores dedicados a este juego el parque que hayamos construido, para participar en rankings y para que todo el mundo pueda verlos. Además podremos bajarnos los parques que otras personas hayan hecho, para poder recorrerlos y ver los diseños que usaron para sus atracciones.

Por último, este soporte para Internet nos permitirá bajar nuevos juegos e instalaciones, para que podamos usarlas en nuestros futuros parques.

## Un último comentario

Creo que a esta altura, no hace falta decirles que si todo sale como hasta ahora, Theme Park World va a ser uno de esos clásicos para quedarse frente al monitor por horas y horas.

Según Electronic Arts, este juego estará disponible aproximadamente para navidad o año nuevo, así que tengan un poco de paciencia que ya no falta tanto. ☒



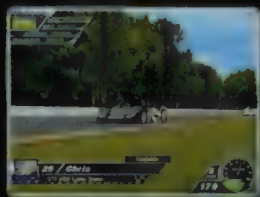


SENTI LA VELOCIDAD EN LOS AUTOS  
DEPORTIVOS MAS RÁPIDOS DEL MUNDO



SPORTS CAR

GT



DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO

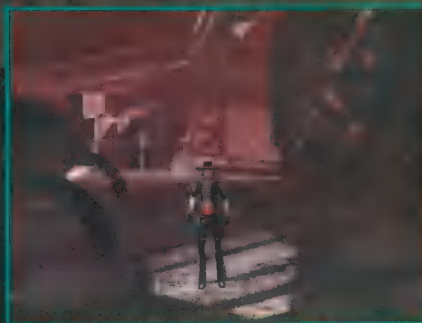


TEL.: 4383-5900

**Desarrollador:** Capcom  
**Plataforma:** PlayStation 2, Xbox, Game Boy Advance  
**Director:** Shinji Mikami  
**Compositor:** Takashi Tanabe

# Nocturne

Las criaturas de la noche están dispuestas a llevarse el mundo por delante... y nosotros debemos detenerlas



Podemos elegir a nuestro personaje de nueve disponibles.

Por **Martin Varsano**

**C**reo que en algunas ocasiones anteriores comenté del éxito indiscutido de la incursión del género del terror en el mundo de los videojuegos. Tanto en los arcades, en donde podemos descuartizar zombies a punta de plomo en títulos como

"House of the Dead", como en nuestras PC y las consolas gracias a los encantos de la saga Resident Evil, estos seres de la oscuridad reciben su merecido en incontables oportunidades.

Curiosamente, los detractores de la violencia en los videojuegos siempre se ponen de acuerdo a la hora de incluir los zombies vivientes reemplazando a inocentes humanos, tal vez pensando que matar algo que ya está muerto no es tan grave, ¿no? Lo que es indiscutible es que los momentos más escalofriantes junto a un monitor se han vivido gracias a estos hijos del mal, que aunque no tienen gran velocidad e inteligencia, siempre hacen que tengamos que cambiarnos los calzoncillos no bien se

nos aparecen atraídos por nuestros cuellos en busca de sangre caliente, por qué no, un trozo de cerebro como merienda...

También es obvio que el género tiene mucho para ofrecernos de aquí en más, con la llegada de las nuevas tecnologías (como el increíble sonido posicional) y las tarjetas aceleradas de la generación que se viene) la gente de Terminal Reality está

culminando esta obra de arte. Si todo sale como los desarrolladores del Nocturne están planeando, pueda ser el nuevo rey de los arcades con una trama sobrenatural. ¿Están preparados para introducirse en el más profundo horror? Sean mis invitados...

## Una realidad terminal

El responsable del Nocturne es Mark Randel, que anteriormente programaba

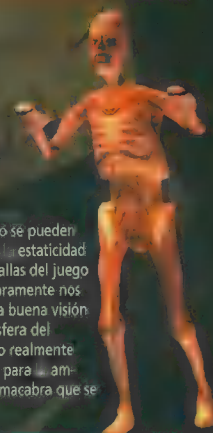
para la gente de Microsoft y sus famosos simuladores de vuelo. Pero un buen día decidió que la cosa debía dar un giro radical y comenzó a gestar la idea de un juego en tercera persona que redefiniera la tecnología para los juegos de PC.

El resultado de este giro se puede vislumbrar brevemente en las fotos que acompañan esta nota, pero obviamente los puntos más importantes del

Nocturne no se pueden apreciar en la estática de las pantallas del juego (aunque claramente nos ofrecen una buena visión de la atmósfera del arcade, algo realmente importante para la ambientación macabra que se busca).

2 Fines, circa 1940

En Nocturne, tomaremos el rol de un líder de un grupo clandestino de los años cuarenta, que se concentra principalmente en fenómenos sobrenaturales. Aunque esta agencia trabaja para el gobierno, la población desconoce su existencia (mismo algo así como la organización "Men In Black"), y deberían agradecerme no saber absolutamente nada, ya que nuestro trabajo es encontrar y eliminar cualquier vestigio sobrenatural que amenace la tranquilidad del populacho, seres deleznable como zombies, vampiros, hombres lobos y fantasmas, dispuestos a llevarse el mundo por delante... si no fuera por nosotros. Como era de esperarse, los diseñadores



Como pueden ver, la ambientación del Nocturne es sensacional.



tuvieron muy en cuenta la infinidad de películas del tema a la hora de darle forma al Nocturne, y para que la cosa sea más divertida, tendremos la opción de elegir a nuestro carácter de entre dos disponibles, un misterioso hombre conocido como "El Extraño" y la científica "Doc Hollyday". Como pueden imaginar, cada uno tiene características únicas. Si nos encontramos en aprietos, podremos pedir ayuda de otros agentes de la agencia, controlados por la computadora.

El juego es, principalmente, una aventura con grandes dosis de acción, en donde habrá que encontrarse con los habitantes de los poblados buscando pistas para determinar la posición de los esbirros maléficos, que pueden estar en lugares tan escalofríos como mansiones abandonadas, castillos, mausoleos. Para eliminarlos de nuestro camino todas las armas serán un poco de luz natural para disolver el más terrorífico vampiro. ¡Igualito que en las películas! Los lugares están completamente renderizados en 3D y la cámara no seguirá a nuestro personaje, sino que será fija en posiciones estratégicas, igual que en títulos como el Resident Evil. Pero todas las cámaras no valdrían de nada si no



Gracias Volumetric Lighting, las luces son generadas en tiempo real.

entrara en acción el punto tal vez más importante del Nocturne: La iluminación.

### Iluminación Volumétrica

Suena raro y complicado, pero es un gran secreto detrás del juego. Para iluminar las escenas de Nocturne, Randel ha programado un método súper-novedoso llamado Volumetric Lighting. Este sistema, contrario del Radiosity Lighting, calcula la iluminación en tiempo real. Esto significa, hablando rápido y claro, que los personajes proyectan sombras múltiples que se de-

forman en tiempo real. Así que no será nada extraño iluminar algún enemigo y verlo proyectado en las paredes del cuarto, agigantado por la luz. Sólo imaginarse este efecto ya nos pone piel de gallina. A esto le suman el sonido ambiental (llámese gritos, lamentos de criatura), más la música que nos pone cada vez más nerviosos, el resultado no puede ser otro que el más puro terror. Quisiera saber quién se va a atrever a jugar Nocturne a la dos la mañana con los auriculares al mango, saltando la silla como si estuviera caliente. Obviamente sería buena idea tener a mano un teléfono de alguna ambulancia con confianza por si nos agarra taquicardia...

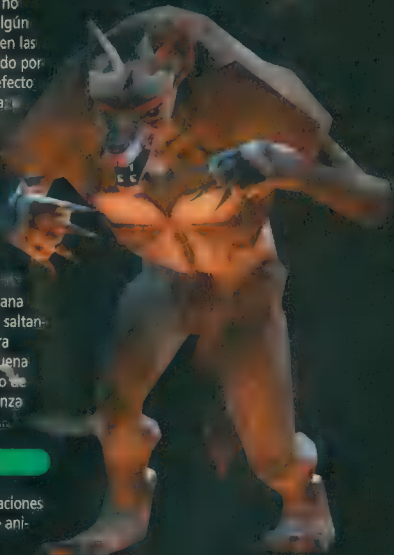
### Un largo suspiro...

Otro ejemplo de las innovaciones del Nocturne es el sistema de ani-

mación, muy detallado para un juego con estas características. "The Stranger" (El extraño, uno de los personajes seleccionables) viste un largo impermeable. Cada vez que el extraño se mueve, su impermeable acompaña sus movimientos, al igual que en la vida real. Sea impermeable "flamea" en el momento que el extraño corre a través de una habitación, y sirve para cubrir las armas en el momento que quiere pasar desapercibido.

Como si fuera poco, a esto hay que adicionarle niebla (infaltable en un ambiente tenebroso), y la capacidad de jugar con otros ami-

gos en partidos Multiplayer, algo que ya es todo un estándar en los juegos de acción. Lamentablemente no pudimos ver mucho más que un video de este juego en la Exposición E3, que estaba en una etapa bastante precaria, por cierto, pero sin lugar a dudas, y las cosas salen como la gente de Terminal Reality han planeado, para Septiembre vamos a poder disfrutar esta maravilla que nos va a hacerle tener un poco más de respeto a estos personajes del imaginario popular... Porque los vampiros y los hombres lobos no existen, ¿no?



# IMPACT TNT2

AGP 4x 32MB



Placa para Hardcore Gamer, incluye driver.

Compatible con AMD 3D Now! API, más rápida que la V770!



## Aceleradoras del Nuevo Milenio

Compatible con  
todos los Juegos

### Basta de Patch!

Teppro te presenta las nuevas aceleradoras equipadas con la última tecnología, AGP 4x, 32MB. Con un espectacular poder para procesar los gráficos de los juegos. Y además poseen una ventaja fundamental que hace la diferencia sobre las otras aceleradoras del mercado, ya que....

**NO REQUIEREN PATCH.**

Optimizado  
para 3DS Max

**Impact TNT 16MB  
(Riva TNT)**



Compatible con  
todos los Juegos

**Nro 1 en Ventas  
Hulk III 12MB  
(Voodoo2)**



Compatible con  
todos los Juegos



**Hulk4 Savage  
2048x2048**



**V3 3000  
256x256**

Adquiéralo en los siguientes puntos de venta o en los mejores comercios de computación:

#### DISCOVER

Bolívar 388 Tel: 4-656-4671  
Ramos Mejía

#### MEXX

Av. J.B. Alberdi 1233 piso 2 Tel: 4-433-3829  
Cap. Fed.

#### NEXTLAND

Av. Rivadavia 4119 Tel: 4-954-6668  
Cap. Fed.

#### PHONEMARK

Moreno 1555 Tel: 4-371-1447  
Cap. Fed.

#### PREVIUS

Florida 537 piso 1 Loc.465 Tel: 4-394-1999  
Cap. Fed.

#### TECHWAY

Florida 537 PB Loc.389 Tel: 4-327-3957  
Cap. Fed.



# Nuevo Líder en Aceleradoras 3D

	IMPACT TNT2 a/TV y SVHS	HULK4 a/SVHS y DFP	V770	V3 3000
Bus Type	4x	4x	4x	2x
Memory	32 MB	32MB	32MB	16MB
Milion triang/sec.	9 Million	8 Million	9 Million	7 Million
AGP texturing	Si	Si	Si	No
Render Quality	32-bit	32-bit	32-bit	16-bit
Large Texture support	2048x2048	2048x2048	2048x2048	256x256
OpenGL Support	OpenGL	OpenGL	OpenGL	MiniGL
Maximum 3D res.	2048x1536	1920x1440	2048x1536	1920x1200
SSTC Support	No	Si	No	No
MPEG2-DVD descomp.	Si	Si	Si	Si
Output (Salida)	TV y SVHS (DVI, DFP)	SVHS y DFP	No	TV y SVHS



**TEPPRO Siempre te da más!**

Para más información visita:  
[www.teppro.com](http://www.teppro.com) (en castellano)

**Hulk4** *savage*  
 AGP 4x 32MB

Compatible con  
 todos los juegos



**TEPPRO**

-Cap. Fed.: COMPUTER ART Av. Cabildo 2040 Loc.94 Tel: 4788-43931927 / WORK SISTEM: Av. Rivadavia 2188 Tel:4953-5489 / GASTON COMP.: Av. Pueyrredon 1357 Loc.36 Tel: 4821-3068 / KENRO: Medrano 980 Tel: 4861-1355 / THINK INFO.: EE.UU. 3806 Tel: 4957-5196 -Bs. As.: Martínez: TECMAR SOFTWARE: Vicente Lopez 125 Tel: 4733-3859 / Ballester: WARP: San Martín 4894 Tel: 4738-5504 / S.A. de Padua: DOBLE H: Volta 366 Tel: 0220-4850303 / Lomas del Mirador: EMI: Av. San Martín 2262 Tel: 4488-4348 / Laferrière: MASTER SHOPPING: Av. Luro 6081/87 Loc.10 Tel: 4626-3659 / Marlo: MUNDO PC: Riobamba 672 Tel: 0220-4855-380 / Moreno: BIOS: C. M. Joly 2744 Tel: 0237-4627898 / Hurlingham: TELESYSTEM: Jauritch 1385 Tel: 4662-3030 / La Plata: MASTER: Plaza Italia 75 Tel: 0221-425-6652 / Mar del Plata: COMPUSHOP: San Juan 2022 Tel: 0223-475-2178  
 -Santa Fé: ALTA TECNOLOGIA: San Martín 2084 Loc.14/16 Tel: 0342-4583034 -Chaco: CD SHOP: Obligado 194 Tel: 03722-436140  
 -Chubut: Puerto Madryn: MADRYN INF.: R.S. Peña 216 Tel: 02965-450-440

[www.teppro.com](http://www.teppro.com) (en castellano)

# Preview Interactivo

Oni

por Fernando Brischetto

## FICHA TÉCNICA

- Compañía: Bungie Software
- Distribución: Edusoft
- Fecha de salida: Demo: No disponible  
Completa: Fines de 1999
- Internet: [www.bungie.com](http://www.bungie.com)

**C**onversamos con Hamilton Chu, uno de los productores de Oni, un juego de la empresa Bungie (responsables de Myth I & II). Esta vez con algo totalmente distinto y que sin lugar a dudas, fue uno de los mejores juegos que hemos visto en la reciente E3.

**XPC:** ¿Cómo se conforma el equipo de Oni?

**HC:** Es la división Oeste de Bungie en la cual hay 5 artistas, 4 programadores, un diseñador de niveles y dos productores trabajando en el proyecto.

**XPC:** ¿Cuánto tiempo hace que están desarrollando el juego y en qué porcentaje ya está completo?

**HC:** El concepto de Oni ha sido planeado para un período de trabajo de 2 años, en este momento ya llevamos 1 año y medio, y

completo los dos tercios del juego.

**XPC:** Los edificios se ven muy realistas, sin embargo, están algo "vacíos" ¿planean añadirle más nivel de detalle, como graffitis, pósters, señales o cosas por el estilo?

**HC:** Sí, los detalles en el ambiente del juego se están agregando a medida que vamos desarrollándolo, incluyendo cada vez más cosas mientras nos acercamos a la finalización del juego.

**XPC:** Los movimientos de Konoko, están hechos mediante la tecnología de Captura de Movimientos (Motion Capture)?

**HC:** No, de hecho son todos cuadros realizados por medio de animación. La interpolación hace que los movimientos e interacciones de Konoko con respecto al ambiente sean muy suaves y creíbles.

**XPC:** Esta pregunta es más un consejo/pedido que una duda: ¿piensan poner la opción de tener texto y voz a la vez en las escenas intermedias?

**HC:** Es una posibilidad. Aunque este aspecto está cuidado por la localización de las voces en otros idiomas para los mercados extranjeros.

**XPC:** ¿Han contratado animadores y artistas especialmente para Oni con el fin de adoptar el look del Anímé (que a decir verdad ■ ve muy bien...)?

**HC:** Un artista nuestro, el encargado principal del concepto del juego está particularmente interesado en el Anímé por lo que no fue necesario sumar personas al equipo.

**XPC:** ¿Van a desarrollar la historia de Konoko y el mundo donde vive con detenimiento en el manual del juego, como lo hizo Blizzard en el Diablo o el Starcraft?

**HC:** Existe una historia de fondo, pero no sabemos todavía cómo la vamos a desarrollar.

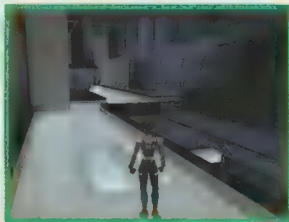
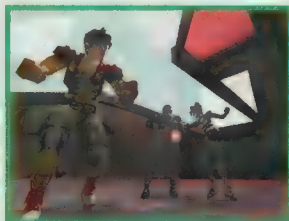
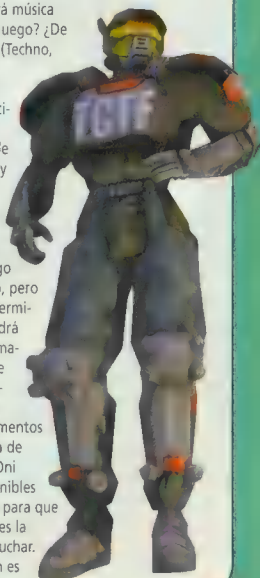


**XPC:** Hablemos del sonido: ¿van a usar los clásicos sonidos de disparos y explosiones, o están trabajando en este departamento para darle un toque único?

**HC:** Todos los efectos de sonido han sido realizados especialmente para Oni. No estamos usando una "librería" de efectos.

**XPC:** ¿Habrá música durante el juego? ¿De qué estilo? (Techno, Rock...)

**HC:** Habrá música asociada al comienzo de los niveles, y por supuesto un tema musical para el juego en sí mismo, pero no está determinado si tendrá música permanentemente mientras jugamos. De hecho fragmentos de la banda de sonido de Oni están disponibles en Internet para que los jugadores la puedan escuchar. La dirección es





[www.mp3.com/artists/18/power\\_of\\_seven\\_bungee.html](http://www.mp3.com/artists/18/power_of_seven_bungee.html)

**XPC:** Los movimientos de lucha, son por lo que vimos los clásicos patada y piña, más alguna clase de combos ¿habrá algo novedoso en el sistema de combate?

**HC:** El personaje mientras progresa en el juego va "aprendiendo" más movimientos. Las dos teclas de piña y patada guardan una gran variedad de golpes cuando las usamos en combinación con las teclas de movimiento. El botón del Mouse, que dispara las armas cuando poseemos alguna, activa las piñas y patadas cuando estamos desarmados, dejando el teclado libre para realizar otras tareas. Los jugadores principiantes probablemente se queden en lo más básico del sistema de lucha, ocasionalmente activando uno de los movimientos especiales, mientras que los jugadores más avanzados aprovecharán cada una de las docenas de complejos ataques disponibles. También algo novedoso en cuanto a los juegos de acción es como Konoko desarrolla sus habilidades de lucha a medida que el juego progresa. En los primeros niveles, la tecla de piña tiene un efecto de daño moderado, quizás haciendo que el oponente sólo de un paso atrás. En los últimos niveles, Konoko se vuelve más habilidosa, la misma tecla puede desencadenar una serie de golpes que dejan al oponente noqueado o hasta muerto.

**XPC:** ¿En qué porcentajes el juego está dividido en estas categorías: estrategia, acción y aventura?

**HC:** No hay mucho manejo de los recursos más que la munición de las armas, por lo que no hay mucho de la tradicional "estrategia". El contexto de la historia y los ambientes explorables le dan al juego el aspecto de aventura, pero el foco general es en la acción.

**XPC:** ¿Qué hace que el "engine" Onicore se diferencie de los demás?

**HC:** El engine, que realmente no tiene un nombre definitivo, fue escrito con la meta de hacer el mejor engine para nuestras necesidades. No es un engine elegido al azar, por lo que trabaja muy bien en las áreas en las que más lo necesitamos.

**XPC:** ¿Qué formato 3D soportará Oni? ¿Cuál es el apropiado para una mejor calidad de imagen? (OpenGL, Glide, Direct3D...)

**HC:** El juego soportará OpenGL, Glide, Rave y quizás otras APIs (Advanced Programming Interface). ¿Cuál es la mejor lo decidirá el usuario.

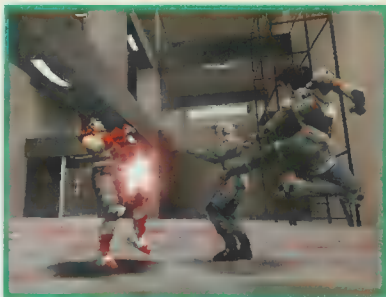
**XPC:** ¿Cómo se organiza el juego (misiones, capítulos...)?

**HC:** El juego te lleva a través de una historia con los objetivos más importantes, otros menos trascendentes, escenas intermedias, etc. Todo corre a través del engine del juego, por lo que no veremos otro menú de selección una vez que hayamos comenzado el juego.

**XPC:** ¿Cómo es el método de grabación de partidas en Oni? ¿Cuándo queremos o sólo si terminamos algún objetivo?

**HC:** Hasta el momento, cuando quieras.

**XPC:** En los comunicados de prensa se habla de una característica del engine que utiliza una técnica o método de iluminación llamado Radiosity. Este método suele requerir mucho CPU en los programas de diseño 3D,



pero toda la iluminación es, de hecho, precalculada, no en tiempo real, por lo que no hay problema con el tiempo que le toma a la CPU ya que no tiene una gran intervención en este aspecto.

**XPC:** Contáanos sobre los modos multiplayer.

**HC:** Hasta el momento sabemos que habrá un modo Deathmatch, pero más allá de eso no hay nada decidido.

**XPC:** ¿Se podrá jugar sólo vía Internet o también por LAN?

**HC:** Ya teníamos juego por red LAN corriendo en la E3. Todavía no nos hemos puesto a ver si habrá opción de juego por Internet.

**XPC:** ¿Alguna posibilidad de que podamos hacer nuestros propios niveles y mapas (a la Quake)?

**HC:** Ya que los niveles han sido diseñados usando CAD, un software profesional que obviamente no podemos distribuir gratis, queda casi afuera la posibilidad de mapas "amateur" o caseros. De todas maneras, pondremos a disposición del público los archivos de cabecera para que la gente pueda "hackear" y modificar partes del ambiente del juego, pero no sacaremos un editor.

**XPC:** ¿Alguna fecha aproximada para la demo y para el juego completo?

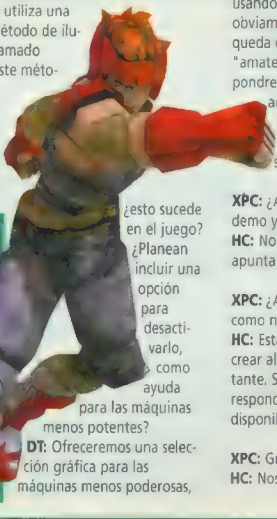
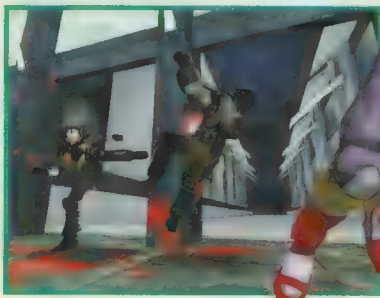
**HC:** No tenemos nada confirmado. Estamos apuntando a fin de año para el juego final.

**XPC:** ¿Algunas palabras para la gente, que como nosotros, están esperando el juego?

**HC:** Estamos trabajando muy duro para crear algo que sea original, fresco y excitante. Sólo esperamos que los jugadores respondan bien al juego cuando esté disponible.

**XPC:** Gracias por todo Hamilton!

**HC:** Nos vemos...



¿esto sucede en el juego? ¿Planean incluir una opción para desactivarlo, como ayuda para las máquinas menos potentes?

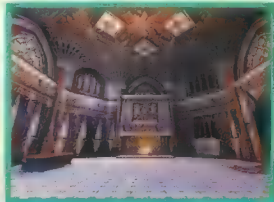
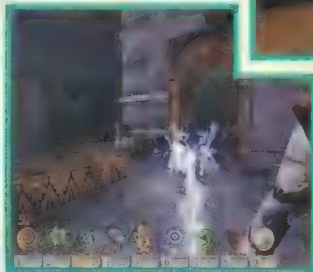
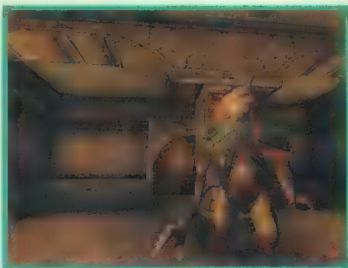
**DT:** Ofreceremos una selección gráfica para las máquinas menos poderosas,

# Galería de imágenes

**COMPAÑÍA:** Legend Entertainment  
**DISTRIBUYE:** GT Interactive / Edusoft

## DESCRIPCIÓN

Cuando en nuestra visita a la exposición E3 nos acercamos al stand de GT Interactive, inmediatamente nos sorprendió este nuevo RPG de la gente de Legend (responsables del Return to Na Pali y el próximo Unreal 2). Como pueden ver, el juego, que está generado en el mismo engine que los arcades 3D mencionados anteriormente, utiliza la capacidad del mismo de una manera asombrosa. Lamentablemente en la expo no se pudo ver nada del modo para un jugador, pero pudimos enfrentarnos en un furioso encuentro Deathmatch (una de las perlas del juego es que tiene la posibilidad de agarrarse a piñas con nuestros amigos por red internet) en el cual nos dieron una dura paliza, ¡pero igual quedamos encantados!

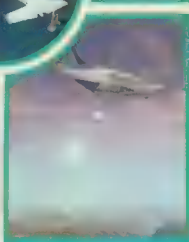


## Wheel of Time

**COMPAÑÍA:** Remedy Entertainment  
**DISTRIBUYE:** G.O.D. / Edusoft

## DESCRIPCIÓN

Fanáticos de la aviación, adoradores del Flight Simulator, ¡buenas noticias para todos ustedes! Mientras estén leyendo esta revista seguramente estará a la venta en los Estados Unidos este nuevo competidor del simulador del señor Gates, que hay que reconocer nos impresionó de sobremanera en la exposición E3 del año pasado. Como pueden ver en las fotos que les conseguimos, los gráficos de este título son impecables, pero según sus desarrolladores la cosa no termina ahí, ya que el realismo en la física y la instrumentación de los biplanos jugará un papel muy importante en todo el asunto. Y para ser sinceros, la escena de aterrizar en un aeropuerto de noche, con todas las luces de la pista encendidas, va a dejar con la boca abierta a más de uno.



## Fly!





# 3dfx

Cuando diseñamos el chip Voodoo3, pensamos en superar la performance de todas las aceleradoras 2D/3D existentes. El resultado es la primera línea de placas 2D/3D que realmente funciona. Esto significa hablar de resoluciones de 2046 x 1536, velocidades que exceden los 60 fps y aceleración por hardware de DVD. Vos sabés que los mejores juegos están especialmente preparados para correr con 3dfx, ya que los programadores usan nuestras placas como standard cuando los diseñan.

**Nosotros creamos el chip**  
**Nosotros desarrollamos la placa**  
**Vos vas a disfrutar el poder de Voodoo3**



# Voodoo3™

Ultra High-Speed 2D/3D Accelerator

DISTRIBUIDOR OFICIAL

**Decon** S.A.  
DIVISION INFORMATICA

J.A. Cabrera 3862 Buenos Aires  
Tel. 4865-7600 - e-mail: decon@wilson.com.ar

Ya las podés encontrar en

**falabella**

**compumundo**

**compucompras**





*Drakan*



*Unreal Tournament*



*Max Payne*



*Prince of Persia 3D*



*Heavy Gear II*

*Team Fortress*

**RICCIARDI**

Computación Integral

AV. LURO 600187 - LOC. 10 - MASTER SHOPPING  
C. de LA FERRERIE - 9 de Ato.  
TEL: 4242-5571



Plaza Italia  
Nº 75 - La Plata  
0221-4256652



Av. Córdoba 1170 Capital • 4375-1464  
Lavalle 523 Capital • 4393-2688  
e-mail: cdmarket@memotec.com.ar

**Know How**

9 de Julio 1452  
Lanús Este  
4247-5571



# Voodoo3™



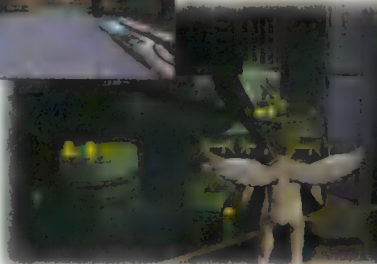
Daikatana



Starsiege Tribes



Diablo II



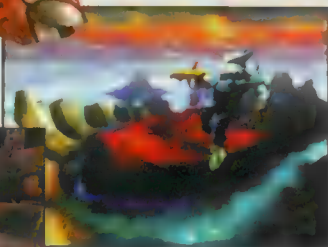
Messiah



King Pin



Rayman II



Giants

Quake III Arena



**La placa aceleradora que necesitás para  
jugar los últimos títulos, ya la podés  
conseguir en los siguientes comercios:**

# 3dfx™

Av. Belgrano 894  
Cap. Fed. (1082)  
Tel/Fax: 4345-4444  
Líneas Rotativas  
www.depot.com.ar

**Computer Dyc**

Galería Jardín Loc. 406-407 PB  
4393-1927/4394-9645  
E-mail: dyc@sinectis.com.ar

**easyware**  
CORPORATION

Corrientes 1062 Bco. 2000  
Tel.: (0341) 4216091 - easyware@carl.com.ar

**VIRTUAL CENTER**

Laprida 350 - Lomas de Zamore  
Tel: 4243-0276 / 4245-9934  
Boulevard Shopping Adrogué

# Prince of Persia 3D

Una aventura y un mundo nuevo en un videojuego con historia y acción.

Por Mario Bermejo

**H**ace un tiempo atrás (exactamente en el número 11 de XTREME PC) hicimos un preview de Prince of Persia 3D, un nuevo capítulo en la historia de este singular príncipe, que supo hacer las delicias de millones de fans en todo el mundo. Ahora, tiempo después, y luego de nuestra visita a la Exposición E3, queríamos ampliar un poco la cosa para que vayan sabiendo lo que se viene con este sensacional arcade, que sin duda va a cautivar a todos los seguidores de la saga, y a muchos otros que nunca tuvieron la oportunidad de ser un valiente príncipe rescatando a nuestra amada de las garras del villano de turno.

## Un poco de historia

Ya casi todos los videojugadores que tuvieron en sus manos una computadora por un lapso mayor de cinco años saben

cuál es el motivo por el que estamos tan nerviosos con el inminente lanzamiento del Prince of Persia 3D. Pero tal vez hace poco que tienen la suerte de ser parte de este maravilloso mundo de las computadoras, así que les vamos a contar un poco más en detalle el por qué del éxito del príncipe virtual.

Todo comienza en 1980, cuando un joven de 25 años llamado Jordan Mechner creó el Karateka, un juego de aventura con una buena dosis de acción, ambientado en un Japón feudal. Este fue el primer título que Jordan publicó, y estableció nuevos estándares en muchos aspectos: personajes animados de gran tamaño, animación fluida y escenas cinemáticas, lo que le agregó una gran cuota de dramatismo nunca antes vista. El juego fue puesto a la venta en 1984, y vendió 500.000 copias. Para cualquiera esto sería estar en el cielo, pero para Jordan significó el primer peldaño, y se puso a trabajar inmediatamente en su nuevo proyecto. En esta ocasión buscaba un entorno igual de exótico y atrapante que el del Karateka, y la elección de Arabia fue el

paso inicial para la creación del Prince of Persia. Jordan entonces puso en marcha su creatividad y luego de un arduo trabajo, el príncipe más famoso de los videojuegos cobró vida. Tengan en cuenta que las cosas eran bien diferentes a lo que hoy el desarrollo de un título. Para cualquiera de los juegos que hoy ocupan espacio en nuestros rígidos, hay



docenas, o tal vez cientos de personas trabajando en diferentes departamentos. Aunque les suene increíble, la creación del Prince of Persia fue realizada por Jordan Mechner, con la ocasional ayuda de su hermano o su padre. Y tanto esfuerzo valió la pena, ya que las ventas del título en 1989 superaron la marca de 2.000.000. El juego fue publicado primeramente en la Apple II, pero inmediatamente fue convertido a una gran cantidad de plataformas, como el DOS (¿les suena?), Macintosh, Amiga, NES, Super NES, Gameboy, Sega Genesis, Sega Mega Drive, Game Gear, Commodore 64, y la lista sigue... Como pueden ver, algo inaudito para un juego creado por una sola persona.

Y un éxito como el antes mencionado tenía que tener una segunda parte, por lo que Mechner diseñó en 1993 (con Broderbund Software como desarrolladores) el Prince of Persia 2: The Shadow of the Flame.



■ El nuevo engine permite explorar a un más amplio nivel.





Pero la historia no terminaría ahí...

### El príncipe en 3D

Hace un par de años atrás, la gente de Broderbund se cayó por la casa de Jordan, y le comentó la idea de realizar una secuela de sus populares juegos, pero en esta ocasión en tres dimensiones. Obviamente era la intención de la compañía tener a Jordan como consultor creativo, ya que lo



ver nuevamente al juego en acción, y con mucha alegría debemos informarles que el título goza de una inmejorable salud, y que las demoras en la aparición del arcade se deben a muchas mejoras que se le están aplicando, que van a hacer del juego una experiencia memorable.

### Luchar por nuestras vidas

Uno de los aspectos más memorables de los anteriores Prince of Persia eran sin duda los momentos en los que debíamos enfrentarnos a los seguidores del Sultán, que buscaban a toda costa desembarrarse de nosotros. Ese instante, en el cual uno se enfrentaba cara a cara con el peligro, era uno de los aspectos que hacían que se nos erizaran los pelos de la nuca. Y era lógico, ya que no se sabía la forma de ataque de



Entre las trampas, vamos a encontrar las famosas "picas". Auch!

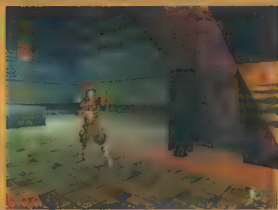
importante era mantener intacto el espíritu de la saga. Como era de suponer al creador del Prince of Persia la idea le encantó, y a partir de ese instante se comenzó a gestar lo que hoy estamos descubriendo en este preview.

Anteriormente les habíamos contado que en el E3 de 1998 tuvimos la oportunidad de charlar con Jordan y ver el POP3D en acción, y los resultados del trabajo en conjunto de estas dos fuerzas era un producto que realmente prometía. En mayo de este año volvimos a la exposición (como pudieron apreciar en el informe especial del número 20) y visitamos nuevamente el stand de Broderbund, para encontrarnos con una ambientación árabe, con cortinas y incienso. En el medio de la muchedumbre pudimos

nuestro contrincante, y como si fuera poco uno debía improvisar en el camino intentando buscar un punto débil en los movimientos del atacante. Muchas veces realizaban varias fintas con la espada, y nos daban escasos segundos para poder contraatacar.

Obviamente, estamos en 1999 y las cosas han cambiado mucho, para bien. Las escenas de pelea con los servidores del hermano del sultán por lo que pudimos ver son asombrosas. Para este fin se han contratado expertos en el manejo de las armas, y se han capturado miles de secuencias, para que de esta forma cada encuentro con los esbirros del mal sea totalmente distinto.

Para tener una idea más acabada de lo que estamos hablando lo mejor es que miren el video exclusivo que hemos coloca-



### EL MOVIMIENTO DE LOS PERSONAJES

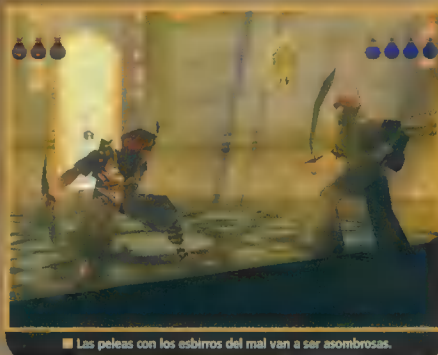
Uno de los aspectos más sorprendentes del Prince of Persia era el movimiento de los personajes, increíblemente fluido y todo un adelanto para la época en que fue realizado el juego.

Ahora les vamos a contar cuál fue la técnica que le permitió a Jordan Mechner (que no era animador ni tenía conocimientos en el tema) hacer esos movimientos tan característicos. Lo primero que hizo Jordan fue filmar a su hermano realizando los saltos, escaladas y otras secuencias que se ven en el Prince. Luego supo que había una máquina de una compañía inglesa que le permitiría digitalizar estas secuencias a su Apple II. Con los cientos y cientos de cuadros de animación, el proceso era bastante tedioso, ya que había que seleccionar individualmente cada cuadro para luego dibujarlo a mano, y de esa forma que quedara real. Después que las figuras estaban en la computadora, había que dibujarlas para que parecieran príncipe o alguno de los otros personajes). Como pueden ver fue un trabajo monumental para una sola persona, pero hasta el día de hoy se puede apreciar el trabajo de Jordan como una obra sensacional. Parte de este trabajo se puede ver en el video del Prince of Persia 3D que incluimos en el Xtreme CD de este número.



do en el Xtreme CD de este mes, con escenas de las luchas que se filmaron entre los expertos, para luego transferirlas al juego. En el video también se puede ver parte de los enfrentamientos entre el príncipe y sus adversarios, y sinceramente no sabemos cuánto de lo que se puede ver va a ser parte del código final del Prince of Persia 3D, pero esperamos de corazón que se puedan hacer todos los movimientos, y que esto no sea un problema en los controles del juego.

El tema de los controles es muy importante, ya que Jordan quiere que el juego mantenga la sencillez de ejecución de sus antecesores, en los cuales con sólo un par de teclas uno podía hacer un gran cantidad de movimientos, como caminar cautelosamente para poder activar las trampas sin que esto nos causara la pérdida de alguna parte impor-



■ Las peleas con los esbirros del mal van a ser asombrosas.

tante del cuerpo. ¿Se acuerdan?

## Pura acción

Los que querían acción la van a tener, aunque los desarrolladores del juego indican que lo más importante es la exploración, y por un buen motivo: Este nuevo engine difiere tanto de los Prince of Persia originales, que los niveles se han vuelto mucho más complejos e intrincados, con increíbles trampas que nos estarán esperando en cada rincón. Para los fanáticos de los dos

primeros títulos, vale aclarar que van a encontrar las terribles picas (en las que una terminaba empalado luego de un mal salto), las gigantescas cuchillas y los switches en el piso, pero también tendrán que estar preparados para otras innovaciones, que no les vamos a comentar para no arruinar el misterio.

El momento de la verdad se acerca, y en poco tiempo más podremos recorrer los más extraordinarios lugares, como catacumbas y deslumbrantes palacios llenos de enemigos, en busca de nuestra amada, que ha sido raptada por el hermano del Sultán. Qué se le va a hacer, el trabajo de un príncipe nunca termina... ✕



■ En cada cerradura puede esconderse una mortífera trampa...

**Los diseñadores de niveles han trabajado incansablemente para crear ciudades que harán temblar de envidia a las Mil y Una Noches...**







Un Caballero Jedi debe  
mantener la concentración.  
El manejo de la Fuerza  
requiere que se alejen  
las actividades innecesarias  
de la vida diaria.

## STAR WARS™ EPISODIO I LA AMENAZA FANTASMA™

Prepárate para sumergirte en la aventura épica de *La Amenaza Fantasma*.  
Visita como protagonista todos los alucinantes lugares del Episodio I,  
donde jugarás un papel clave en todos los acontecimientos.

Hazlo o no lo hagas, pero no lo intentes.

Eres un Jedi.



TRADUCIDO  
Y DOBLADO  
AL CASTELLANO



[www.lucasarts.com/products/phantommenace](http://www.lucasarts.com/products/phantommenace) ♦ [www.starwars.com](http://www.starwars.com)

Microbyte S.A. • Paz Soldán 4975 - 1437 - Buenos Aires • Servicio de Atención al Usuario: Tel.: 4553-7066 - e-mail: [sopORTE@microbyte.com.ar](mailto:sopORTE@microbyte.com.ar)

© Lucasfilm Ltd. & TM. Todos los derechos reservados. Usado bajo autorización.

# REVIEWS

LA MAS COMPLETA REVISION DE LOS ULTIMOS JUEGOS QUE YA ESTAN A LA VENTA

## XTREME PC

### SISTEMA DE PROMEDIOS

#### 100% al 90% CLÁSICO

Cualquier juego que sobrepase el 90%, es un clásico instantáneamente. Los gráficos, el sonido y la forma de juego son casi perfectos. Recomendamos todos los que estén en esta categoría como compra segura y sin riesgos.

#### 89% al 80% EXCELENTE

Estos son excelentes juegos y gran calidad. No llegan a la categoría de clásico porque tienen alguna deficiencia en un área específica.

#### 79% al 70% MUY BUENO

Estos son muy buenos juegos, pero que contienen alguna falla. Aún así son invaluable para los seguidores del género, y siguen siendo muy recomendables.

#### 69% al 60% BUENO

Un juego para pasar el rato, con algunas fallas importantes, no hay otra cosa...

#### 59% al 50% REGULAR

Algo que definitivamente tiene que venir en forma de regalo, caso contrario no justificaría el gasto.

#### 49% al 40% MALO

Si un juego ha entrado en esta categoría, las deficiencias que posee son muy grandes. Sólo alguna virtud, que habría que buscarle detenidamente, no hace caer al siguiente promedio...

#### 39% al 30% MUY MALO

Que se puede decir... ¡No vale la pena gastar ni una mirada a la caja en este juego! Definitivamente no saques un peso del bolsillo para adquirir este lamentable juego. Mirá que te avisamos...

## ESTRATEGICOS

37

Total Annihilation: Kingdoms

37

Fleet Command

40

Dungeon Keeper II

42

## ACCION/ARCADES

46

Boss Rally

46

V-Rally

48

Tomb Raider II Gold

49

Unreal: Return to Na Pali

50

Kingpin

52

Descent 3

56

## AVENTURAS/RPG

60

Oustcast

60

## PUZZLES/INGENIO

62

Austin Powers: Operation Trivia

62

## SIMULADORES

64

Heavy Gear II

64

## DEPORTES

66

Links Extreme

66

## LOS ELEGIDOS DEL MES DE XTREME PC

Dungeon Keeper II	94%
Descent 3	90%
Oustcast	92%
Austin Powers: O. Trivia	92%
Heavy Gear 2	91%



Estos son los juegos que este mes se merecen el PREMIO XTREME. ¿Qué es el PREMIO XTREME? Es la mención que reciben los títulos que alcanzan una puntuación del 90% o más, ubicándose automáticamente dentro de la categoría de los clásicos.

# Total Annihilation: Kingdoms



Miren por la ventana: los dragones cubren el cielo

Por Durgan A. Nallar

**A** finales de 1997, Cavedog Entertainment lanzó al mercado Total Annihilation, un juego de estrategia en tiempo real montado en torno a una temática futurista. El producto tiene todavía hoy un notable éxito, superado sólo por el actual emperador del género, Starcraft, de Blizzard Entertainment, y seguido muy de cerca por la saga Myth de Bungie Software.

Kingdoms es un juego muy esperado por los entusiastas de Total Annihilation y, además, por los enamorados de la fantasía medieval. El nuevo hijo de Cavedog llegó a XPC con grandes esperanzas de convertirse en el nuevo elegido, pero desgraciadamente no alcanzó a cubrir todas nuestras expectativas. Es un producto bien hecho y entretenido, pero con una característica que puede desilusionar a algunos jugadores: Kingdoms, más que dejarnos llegar a la victoria por vía de una estrategia elaborada, nos obliga a introducirnos en una especie de combate en tiempo real, algo simplista, donde lo que cuenta es la velocidad con que construimos y atacamos. Esto no es necesariamente malo, pero está lejos de ser un producto orientado a la estrategia, por lo

que los puristas no se sentirán satisfechos.

La historia que Cavedog nos cuenta al principio de cada misión, notablemente detallada por medio de videos documentales, constituye un agregado excelente ■ la ambientación del juego; pero no ocurre lo mismo con el desarrollo de la partida, porque las misiones carecen de giros imprevistos y la gran mayoría de ellas -son 48- consisten en arrasar con las edificaciones y fortalezas del enemigo.

Cuatro razas luchan en el universo de Kingdoms, cada una con su propio estilo y poder. Crear las unidades correctas en cantidades justas ■ la clave. Todas disponen de las típicas y necesarias unidades de combate de tierra, agua y aire. La magia juega un papel primordial, y por su intermedio es



Con el Maná, la colección de recursos se ha simplificado.

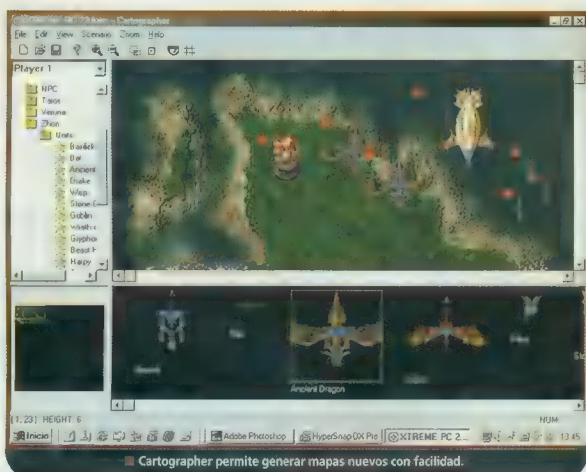
posible dar nacimiento a las unidades más poderosas del juego, como el Dragón Sagrado, un bicho que aletea y escupe fuego sobre gentes y ciudades. Todos los personajes y bestias comunes del universo fantástico medieval se encuentran presentes; es impresionante ver las batallas que se llevan a cabo entre ellas. Una característica de Kingdoms es que la campaña se juega alternando entre las cuatro razas, no como ha sido en los demás exponentes del género. Esto puede ser bueno para algunos, que disfruten de la variedad, aunque para otros el hecho de no seguir la campaña con una misma raza parezca poco inmersivo.

Reforzando la orientación de Kingdoms hacia el combate más que hacia la estrategia, el único recurso que debemos coleccionar para proveernos de material con el que construir, es el Maná. Este elemento se obtiene edificando unas piedras mágicas sobre lugares específicos del mapa. Una vez colocada la piedra, el Maná comienza a fluir sin interrupciones, ■ menos que los enemigos la destruyan. Se hace necesario entonces proteger los lugares sagrados y, hacia la mitad del juego, descubrir otros pronto se



Los invoca estructuras y reúne un ejército de Ejecutores.





Cartographer permite generar mapas nuevos con facilidad.

vuelve una tarea urgente, ya que nunca parece ser suficiente la velocidad con la que fluye el elemento mágico en relación al continuo flujo de enemigos. Las estructuras ofensivas y defensivas se invocan por medio de la magia, excepto para las bestias de Zhon, y tanto más rápido se construirán cuanto mayor cantidad de Maná tengamos almacenada.

La inteligencia de las unidades enemigas se orienta apenas a la estrategia de construir rápido y atacar en hordas. La IA de las nuestras, por su lado, son incapaces de atacar si se están moviendo y encuentran una unidad enemiga, y a veces no ayudan en caso de necesidad a menos que dirijamos el ataque en forma personal. Existen otros problemas: las estructuras defensivas son muy fuertes y las unidades de largo alcance, como las catapultas, demasiado frágiles. Las unidades especiales y más peli-grosas, las más caras, por otra parte, resultan sorprendentemente débiles. Los ataques pueden dirigirse en grupos seleccionables con teclas rápidas pero siempre se ejecutan sin formación.

Gráficamente, los mapas de 16 bits son coloridos, con algunos detalles tridimensionales

y un relieve figurado, pero en general resultan algo chatos, aunque sirven perfectamente para los fines del juego. Las unidades, poco detalladas, terminan por desaparecer en el montón, salvo aquellas de mayor envergadura como los barcos, dirigibles o dragones. Las más pequeñas son difíciles de reconocer. El engine requiere DirectX sólo para proveer efectos de luz y sombras, y no soporta ningún tipo de aceleración gráfica.

Kingdoms se presenta con una treintena de mapas multiplayer, algunos para equipos con 32 y 64 MB, inclusive uno para 128 MB, muy desafiantes pero con tiempos de carga exasperantes. Un editor incluido en el producto permite hacer mapas nuevos de forma intuitiva. Además de por LAN, se



Dragones Zhon atacan bajo nuestras órdenes.

puede jugar en el server gratuito de Cavedog y bajar nuevas unidades y mapas desde el sitio oficial.

En definitiva, Kingdoms es un buen producto con algunas fallas no demasiado importantes. A los jugadores acostumbrados a la estrategia más depurada les resultará monótono casi enseguida, pero para aquellos que quieran zambullirse en un universo fantástico y pelear como trolls locos no se sentirán defraudados. Hay que tener en cuenta que las primeras dieciocho misiones no son otra cosa que un tutorial bastante fácil. La verdadera experiencia se inicia después. Es preciso tener paciencia. X

## LAS RAZAS

### Aramon



El pueblo de Aramon confía más en su habilidad para luchar que en la magia. El poder del ejército proviene de sus caballeros, bárbaros, asesinos y titanes. De todos modos, los hechiceros pueden convocar arqueros mágicos y poderoso Dragón de Oro Aramon.

### Taros



El despiadado pueblo de Taros utiliza los oscuros poderes de la muerte. Su ejército se compone de legiones de zombies, necrománticos, brujas, demonios quemados, monstruos, dragones y barcos fantasmales, entre otras abominaciones.

### Verunan



La fuerza de los Verunans se concentra en sus fortificaciones acuáticas y el poderío de una enorme flota guerrera. Su ejército cuenta con mosqueteros, cruzados y alifonías, entre muchos. Sus hechiceros son poderosos enemigos que pueden convocar al Dragón de Agua Lhr.

### Zhon



La raza bestial de Zhon vive en los bosques. Su núcleo de ataque está formado por monstruosas hordas de dragones sagrados, grifos, harpías, trolls, gigantes de piedra, orcos y goblins. Pueden atacar con murciélagos y basiliscos gigantes, además de los demonios asesinos de Zhon.

## XTREMEPC EL PROMEDIO

Un RTS fantástico medieval. La diversidad de razas y unidades. La historia de fondo.

Unidades gráficamente impresionantes. Audio mediocre. Requiere más combate que estrategia.

71%

# DUNGEON KEEPER 2

TRADUCIDO Y  
DOBLADO AL  
CASTELLANO



CREA TU MAZMORRA

DISFRUTA DE TUS CRIATURAS

LUCHA CONTRA LAS FUERZAS DEL BIEN

HAZ QUE TUS DESEOS SEAN ÓRDENES



[www.dungeonkeeper.com](http://www.dungeonkeeper.com)

SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: TEL: 4553-7666 • E-MAIL: [SOPORTE@MICROBYTE.COM.AR](mailto:SOPORTE@MICROBYTE.COM.AR)

© 1998 ELECTRONICARTS. ELECTRONICARTS, BULLFROG, EL CUBO DE BULLFROG, LA MANO DEL MAL Y DUNGEONKEEPER SON MARCAS COMERCIALES O MARCAS REGISTRADAS DE ELECTRONICARTS INC. O DE SUS FILIALES. TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS. BULLFROG PRODUCTIONS LTD. ES UNA COMPAÑÍA DE ELECTRONICARTS INC.



# Fleet Command

Estrategia naval moderna

Por Durgan y Nallar

**J**ane's Combat Simulations ha decidido presentar batalla al clásico por excelencia de la estrategia naval, Harpoon. Así que revoleamos el casco y nos bajamos de la cabina con un mapa táctico bajo el brazo: portaaviones, destructores, cruceros, submarinos y todo tipo de aviones de combate esperan nuestras astutas órdenes.

Fleet Command no alcanza el nivel de realismo del viejo clásico pero sin duda se encuentra repleto de ambiente y es divertido. El juego combina estrategia en tiempo real y acción ■ lo largo de 34 misiones unitarias, más una campaña desarrollada en cuatro teatros de operaciones diferentes.

Cuatro paneles dividen la pantalla principal. Una de ellas ocupa dos tercios del total y muestra a elección un mapa 2D o una vista 3D de las unidades seleccionadas en plena acción. Otro panel se encarga de brindar información relativa al objetivo y el último proyecta un mapa a escala que permite desplazarse arrastrando con el mouse. La vista tridimensional posibilita observar los resultados de nuestras órdenes en tiempo real, por ejemplo un F14 Tomcat despegando, una base terrestre arrojando humo o el daño es visible o un destructor respondiendo al fuego enemigo. Hay disponibles varias vistas de cámara y la opción de pantalla completa. El engine soporta aceleración Direct3D para los efectos de transparencia y explosiones. La vista de los elementos del mapa es capaz de rotar y ampliarse. Podemos observar un barco hundido o un submarino maniobrando, e inclusive un misil volando hacia su objetivo; todo ello acompañado de sonidos autén-

ticos, la norma de Jane's, que convierten al juego en una experiencia emocionante.

La interfaz es fácil de usar, con menús desplegables con órdenes y opciones que tanto pueden utilizarse para unidades simples como para un conjunto de ellas si tenemos la precaución de agruparlas en una selección. Se completa con la posibilidad de usar teclas rápidas para los comandos más importantes, una solución crucial para no perder el control cuando hay varias decenas de naves en combate. Barcos y aviones automáticamente lanzan contraataques y luego retornan al patrullaje. El juego puede pausarse para estudiar la mejor estrategia y decidir por ejemplo a qué misiles interceptar antes, establecer corredores de aire para vuelos civiles y despegar cazas desde los portaaviones. Con el juego pausado se puede seleccionar a otras unidades, pero no dar órdenes, lamentablemente.

Los escenarios son variados y representan a más de 16 conflictos internacionales, entre los que se incluye el ataque a nuestras Islas Malvinas por parte de la flota británica. Una enciclopedia en línea detalla a cada nave y brinda información más que suficiente, por ejemplo, es posible encontrar datos sobre



Los escenarios representan más de 16 conflictos internacionales.

nuestro portaaviones 25 de Mayo y una breve referencia histórica, así como de las naves más modernas del mundo.

La campaña, sin embargo, no es exactamente eso: luego de cada misión nuestra flota es reabastecida y las unidades perdidas son repuestas, con lo que en definitiva este modo de juego se convierte en una serie de misiones más con muy poca relación entre sí, excepto la historia.

Incluye un editor de misiones muy sencillo de utilizar, que extiende la vida del juego más allá de las campañas, con el atractivo de poder enfrentarse ■ través de una red local o de Internet, sobre todo en [www.janescombat.net](http://www.janescombat.net), el server de Jane's, si se cuenta con una conexión veloz.

En resumen, a pesar de sus defectos y de un realismo a veces débil, Fleet Command es un muy buen producto para los amantes de la guerra naval que quieran tener acceso a la tecnología militar más novedosa hasta la fecha. Amigos estrategas, ya saben: comandantes de flota se necesitan. ✕



Cuatro paneles dividen la pantalla principal.

**XTREME PC EL PROMEDIO**

**QUE TIENE:** El primer simulador de estrategia naval de Jane's.

**LO BUENO:** Ambientación y jugabilidad excelentes. Los ataques inesperados.

**QUE NO:** La campaña presenta defectos.

**77%**





Av. Córdoba 1170 Capital - Tel: **4375-1464**  
 Lavalle 573 - Capital - Tel: **4393-2688**  
 ENVÍOS AL INTERIOR - TARJETAS HASTA 12 CUOTAS  
 Solicita al 372-5900 tu catálogo gratis de ofertas y novedades

e-mail: [cdmarket@memotec.com.ar](mailto:cdmarket@memotec.com.ar)





# Dungeon Keeper 2

Mi tarjeta VIP como el malo del condado



Los gases de un Biledeemon son tan feos como su apariencia.

Por Sebastián Di Nardo

**B**ullfrog nos demuestra por segunda vez, que a veces es bueno ser malo y también muy divertido. A pesar de haber sufrido mucho, esta empresa que ahora forma parte de las huestes de Electronic Arts parece rehusarse a darse por vencida. Tras la partida de Peter Molineaux el cerebro de la compañía y creador de exitazos como el Theme Park, Syndicate Wars y hasta el mismísimo y glorioso Dungeon Keeper (1ª parte) el futuro de Bullfrog parecía incierto. Nada más lejos de la verdad y Dungeon Keeper 2 es la prueba de ello.

Finalmente llega a nuestras manos la segunda parte de uno de los mejores juegos de la historia. Mientras que su antecesor causó sensación creando una adicción que aún hoy en día sigue en pie, todos nos hicimos la misma pregunta, ¿estaría Dungeon Keeper 2 a la altura de su primera entrega? ¿Superaría a la original creación de Peter Molineaux? Esta no es una pregunta fácil de

pasar, y sino siempre hay una primera vez.

Quizás algunos de ustedes ya conozcan un poco la historia si jugaron la primera parte. Para quienes nunca oyeron hablar de Dungeon Keeper, nuestro rol es ser el Amo de las Tinieblas al que llaman Guardián (Keeper) cuya misión es la de crear en cada pueblo un laberinto subterráneo y poblarlo de diabólicas criaturas. Y así destruir a cada héroe que intente impedirnos deshacer su pacífico dominio. Una especie de satánico Sim City donde podíamos controlar a cada criatura e incluso poseerla con la opción de ver la acción en primera persona (a la Quake).

Dungeon Keeper 2 retoma la historia, refrescándola un poco. En este nuevo episodio debemos guiar a nuestras asquerosas criaturas a la victoria, frente a otros Guardianes y a los héroes humanos que se dedican a hostigarnos constan-

temente.

Pero la respuesta es clara. ¿Alguna vez sintieron cuando se iban a dormir con los ojos totalmente pegados y la cabeza quemada por el cansancio, pero aún así querían seguir jugando? ¿O tal vez sonaba el despertador al día siguiente y lo apagaron porque soñaban que seguían jugando y querían terminar el nivel?

Si alguna vez les pasó, les va a volver a

temente. Cada vez que completemos nuestra misión convirtiendo en una masa fétida y sin vida a un Caballero, Príncipe o Guardián, el Horned Reaper (poderoso personaje de diabólico aspecto y poca paciencia) aparecerá para quitarles una piedra preciosa que guardan celosamente. Según la leyenda, el poseedor de estas piedras tendrá acceso al mundo exterior y será inmune a los devastadores efectos de la luz. Como todos sabemos los demonios son alérgicos a la luz y basta una pequeña exposición para quedar convertidos en cenizas.

## Un zoológico diabólico

Hasta aquí todo parece fácil, pero créanme que no lo es. En cada nivel tenemos una misión específica y un objetivo secundario







que podemos o no completar, pero generalmente nos queda de paso y los resultados nos ayudarán a resolver nuestro problema principal. Para llevar a cabo nuestra tarea, comenzamos de 0 y con un reducido número de duendes para excavar (imps) el corazón de nuestra guarida, al que deberemos defender a cualquier precio. Si el corazón muere también nosotros y nuestra misión.

Con la ayuda de nuestras pequeñas alimañas construiremos nuestras instalaciones, y apilaremos oro, vital para construir las habitaciones, pagarle el sueldo a nuestras criaturas, y cubrir todos los gastos de nuestro Dungeon.

En las primeras misiones tendremos pocas habitaciones para utilizar, las que se van incrementando a medida que nos vamos adentrándonos en el juego. Cada una de ellas tiene una utilidad específica, y atrae su propia clase de criatura, y por supuesto cada una tiene sus habilidades. Veamos un ejemplo, si instalamos una sala de torturas, las Mistress (Damas oscuras) comenzarán a

aparecer atraídas por el dolor de las criaturas torturadas. Estas niñas tienen un increíble poder en el campo de batalla y son extraordinarias guerreras, si son bien entrenadas.

De esta manera, a medida que vayamos adquiriendo experiencia y dinero podremos agregar más cuartos y nuestro reinado del terror se irá ampliando hasta hacernos casi

invencibles.

### Viva la diferencia

Ante todo ustedes se preguntarán cuáles son las diferencias entre esta versión y su antecesora. ¿Qué es tan distinto que justifica este nuevo DK? La respuesta mis amigos es "casi" todo.

Por empezar los "cabezas" de Bullfrog han elevado a la octava potencia la calidad visual gracias a un nuevo engine que nos permite ver absolutamente todo en 3D. Los controles de cámara siguen siendo los mismos, y podemos quedarnos horas viendo a nuestros monstruos entrenar, comer o caminar plácidamente por los pasillos. Inclusive la opción de poseer a cada criatura se ve enormemente beneficiada con el nuevo cambio de aspecto. Podemos caminar libremente por nuestro propio reino y ver de cerca cada criatura babeándonos con los

detalles. En alguna ocasión será necesario poseer a alguno de nuestros servidores para cumplir con una misión específica.

En segundo lugar, la inteligencia artificial de los personajes fue mejorada a tal punto que cada uno de ellos parece estar realmente vivo. Cada vez que ingresan a nuestros dominios, buscan su lugar en nuestra Guarida (Lair) e inme-

diatamente se ocupan en su actividad principal. Si la criatura es un Warlock lo veremos dirigirse a la biblioteca para ayudarnos en el descubrimiento de nuevas habitaciones o mejorar nuestros hechizos.

A diferencia de su antecesor, en DK2 tenemos que ocuparnos mucho más de nuestros seguidores, con frecuencia los vemos quejarse de las cosas que les molestan y en lo posible debemos complacer sus deseos porque sino toman sus pertenencias y se van de nuestros dominios. Peor aún, si son héroes humanos que logramos convertir



a nuestro bando en la cámara de torturas, nos harán sentir su furia poniéndose nuevamente en nuestra contra liquidando a sus vecinos. Generalmente se molestan si no les pagamos su sueldo, si no les damos de comer o si están en compañía de gente que no les cae bien. En caso de tratarse de las dos primeras puede ser que estén demasiado lejos de la sala del tesoro o del criadero,





podemos ayudarlos dejándolos más cerca o dejarlos que continúen buscando a riesgo de que su enojo los haga abandonarnos. Cada uno de nuestros tenebrosos compinches tiene un número sobre sus cabezas que indica el nivel de sus habilidades, que puede aumentar si les construimos una sala de entrenamientos. A diferencia de la versión original, nuestras criaturas entrenarán sólo hasta alcanzar el nivel 4 y para conseguir que siga aumentando habrá que hacerlos luchar, o construir un Pozo de combate (Combat Pit) para que peleen entre ellos a riesgo de que alguno muera.

En tercer lugar tenemos nuevas habitaciones y personajes que estarán a nuestros pies si sabemos como atraerlos. A las ya conocidas Lair, Library, Treasury, Training Room, Guard Room, Hatchery, Prison, Temple, Torture Chamber y Workshop se agregan 2 nuevas: Casino (donde las criaturas aburridas hallarán un entretenimiento y nos devolverán poco a poco nuestro dinero) o Combat Pit (pozo donde las criaturas pelean entre sí para mejorar sus habilidades).

También se agregan a los conocidos: Horned Reaper, Imps, Bile Demon, Warlock, Skeleton, Vampire, Troll y Dark Mistress, 7 nuevas criaturas: Fallen Angel, Firefly, Black Knight, Rogue, Elf, Salamander y Goblin.

Desafortunadamente estas nuevas inclusiones dejaron de lado hermosas criaturas destrozahombres algunas de las cuales extrañáramos mucho: Beetle, Demon Spawn (una gran pérdida, entrenado a nivel 10 se convertía en un poderoso dragón), Dragon (poterosas bestias con muchísima resistencia y capaces de restaurar su salud), Orc, Spider y Tentacle.

Por último no sólo tenemos la oportunidad de aprender mientras jugamos sino que para hacer experimentos contamos con una nueva opción llamada MY PET DUNGEON, en el que podremos probar de qué manera son más funcionales nuestras instalaciones y para qué sirve cada una sin necesidad de defendernos de los heroicos ataques humanos. Lo que si podremos hacer es liberar alguno cada tanto para ver que tan entrenadas están nuestras criaturas. Lo mejor de todo es que el nivel de los enemigos que lancemos puede ser modificado para evitar problemas. Una opción más que útil para los



principiantes. Una especie de Mega-Tamagotchi para decirlo en pocas palabras.

### ¡Quiero destruirte maldito!

Como todos sabemos no podía faltar en un juego de esta envergadura una opción multiplayer mediante la cual podemos despedazar las ordas de otro muchachito a través de internet o red local. Lo interesante de todo esto es que nuestros amigos de Bullfrog han pensado en aquel que no tiene ni red, ni internet, o si la tiene necesita un poco de práctica para entrar en el ruedo. Estamos hablando de un menú llamado Skirmish mediante el cual podemos configurar un partido contra oponentes controlados por la máquina. Algo así como un bot de Keepers (para los entendedores de Quake).

¡Gracias Bullfrog por extender la jugabilidad del DK2 y afilar nuestras garras!

### ¡Lloren chicos lloren!

Para terminar (porque así como el tiempo, la cantidad de páginas también es tirana) quiero decirles que estamos ante una obra maestra. Gráficos, sonido, música (una oscura variante de cantos gregorianos), jugabilidad e inteligencia artificial contribuyen a evitar que nuestros atónitos ojos se separen de la pantalla por horas. ¡Qué digo horas! DÍAS!! Y para aquellos que hayan empezado a babear después de leer estas líneas prepárense, cuando lo jueguen, un babero no les va a alcanzar. DK2 es un clásico y probablemente uno de los mejores juegos del año. Amantes del género, no pierdan el tiempo y corran a comprarlo. Mientras tanto los voy a hacer desear como a los chicos cuando pasaba el pirulinero por la playa. ¡Lloren chicos lloren! X



### XTREME PC EL PROMEDIO

La segunda parte de un clásico, uno de los juegos más esperados del año.

El nuevo engine 3D. La calidad gráfica. El sonido. La música. La inteligencia artificial. Casi todo.

No soporta resoluciones superiores a 800X600 (seamos sinceros ¿quién lo necesita?). No podemos controlar al invencible Horned Reaper

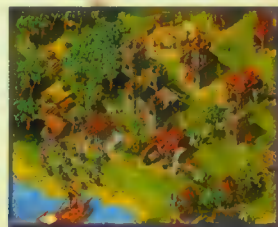
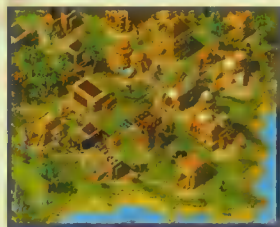
(gracias a Dios, porque sino el juego sería muy fácil).

# 94%

# SALIR CON TUS AMIGOS



YA NUNCA VOLVERA A SER LO MISMO...



Porque lo harás en compañía de un capitán, un granjero, un arquero, un comerciante, un sacerdote, un soldado, un minero, un lancero, un carpintero..., de hecho, en la compañía de 150 tipos de personajes únicos y alucinantes que pueblan el mundo de SETTLERS III.

En este juego de simulación estratégica en tiempo real de tácticas, prosperidad, combate y crecimiento estarás totalmente inmerso con tus nuevos amigos. Únete al reto de los dioses en tu ordenador, ■ por red ■ internet.



Más de un millón de fans lo estaban esperando

Más información:  
[www.settlers3.com](http://www.settlers3.com)



© 1998 Blue Byte Software GmbH. Todos los derechos reservados.



Edita y distribuye: Centro Mail Argentina S.A.

Virrey Loreto 3878, Buenos Aires (1427)

Tel: 4553-7510 - Fax: 4553-3520

e-mail: [ventas@centromail.com.ar](mailto:ventas@centromail.com.ar)





Explora ►

Desde informes en  
profundidad de los personajes,  
hasta secretos cinematográficos,  
este CD-ROM le revelará  
que es lo que hace falta para  
crear un universo.

**STAR WARS**  
EPISODE I  
**INSIDER'S GUIDE**



[www.lucasarts.com](http://www.lucasarts.com) • [www.starwars.com](http://www.starwars.com)

© Lucasfilm Ltd. & TM. Todos los derechos reservados. Usado bajo autorización.

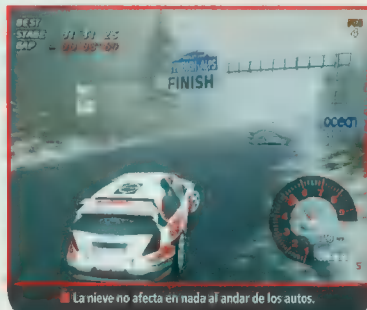


Servicio de Atención al Usuario: Tel.: 4553-7666 • e-mail: [soports@microbyte.com.ar](mailto:soports@microbyte.com.ar)



# V-Rally

Un juego que debió quedarse en las consolas



La nieve no afecta en nada al andar de los autos.

Por Pablo Benveniste

**E**n el mundo de las consolas, V-Rally ya se conoce hace bastante tiempo y hasta se ha convertido en un juego muy exitoso. Sin conformarse con esto, ahora llega a la PC de la mano de Infogrames y con una nueva propuesta que permitirá complementar el viejo engine con las ventajas para el juego multiplayer de una PC.

La idea original de V-Rally se basa en un arcade de automovilismo inspirado en las máquinas y paisajes oficiales del campeonato mundial de rally. Estos elementos fueron combinados para conformar circuitos en los cuales no más de cuatro autos correrán por el primer puesto. Esta nueva versión para PC, cuenta con once autos de escuderías oficiales como Toyota, Peugeot, Ford y Subaru. Si bien no todos tienen el mismo potencial, siempre competiremos contra rivales de similares características. Los circuitos se encuentran repartidos entre ocho variados escenarios que incluyen a los Alpes Franceses y el Safari Africano, o países como España, Nueva Zelanda y Suecia. El total de trayectos es de cuarenta y dos, pero ésta es una cifra muy mentirosa ya que cuenta a muchos circuitos que se repiten con diferentes climas o

momentos del día.

Las alternativas de juego no salen de lo común. La opción "Arcade" permite competir en cada una de las carreras de tres temporadas diferentes que variarán en dificultad y duración. Dado que competiremos con tiempo de por medio, la única forma de perder es agotar el mismo antes de llegar al siguiente checkpoint, por lo tanto la ubicación que se logre solamente afectará al puntaje acumulado y no a nuestra continuidad en el juego. Otra opción, "Championship", permite olvidarnos del reloj para competir en las carreras de cualquiera de los escenarios disponibles, incluyendo nuevos trazados en forma de etapas que no requieren dar vueltas sino que solamente hay que llegar al final del camino. La parte de entrenamiento brinda la posibilidad de practicar en cualquier trayecto cronometrando nuestro rendimiento. También se puede jugar de a dos con la pantalla dividida al medio. "Multiplayer Championship Edition" es un título bastante elocuente para definir la tendencia de este juego respecto de sus antecesores, aunque en realidad, el hecho de permitir jugar por TCP/IP a través de Internet, módem o en serie no es ninguna novedad para un juego actual. Si además consideramos que el engine está limitado a sólo cuatro jugadores, lo que se vende como una gran virtud no es nada más que un aspecto sin trascendencia.

En V-Rally, el modelo físico se ha simplificado más de lo debido. Ni siquiera existe la dosis mínima de coledas, saltos y sensación de velocidad y confiar en que los diferentes tipos de clima agreguen algo de desafío es crearse falsas expectativas. Lo mismo ocurre en cuanto a las inútiles opciones para configurar el auto (suspensión, relación de cambios y maniobrabilidad). En general, podría decir que no es más que acelerar sin miedo tratando de no chocar con los objetos que para peor se encuentran demasiado cercanos a la pista.

Con el nivel de gráficos que ofrece, V-Rally es un juego que nunca debió haber llegado a una PC. Las pistas poseen un abuso desmedido de gráficos en 2D de mediocre calidad que representan a árboles, decorados varios y sobre todo al público suicida que se encuentra a escasos metros del camino. Sólo las casas y formaciones rocosas están hechas con polígonos, pero las texturas son verdaderamente sencillas y poco atractivas. Lo peor son sin duda los fondos utilizados que simulan el cielo y los paisajes. Lo único que se podría rescatar son algunos efectos de luz así como también la representación visual de los estados climáticos como lluvia, nieve o neblina. Los autos tampoco sobresalen en el decadente nivel promedio. No poseen modelo de daños, reflejos y mucho menos vidrios transparentes. Demos gráficas a que doblan las ruedas delanteras y prenden las luces traseras al frenar.

A pesar de la buena calidad de la música (a base de pistas de audio), no existe ninguna relación con lo que sucede en el juego. Es decir que el programa se limita a pasar un tema detrás de otro mientras que se corre una carrera, no importa cuál sea el circuito. El resto del sonido incluye sutiles ruidos ambientales y del motor. Es verdad que también escucharemos las poco constructivas indicaciones de un copiloto al cual no se tardará en querer callar ante la imposibilidad de bajarlo del auto.

Aún con sus propuestas multiplayer, V-Rally en su versión para PC puede pasar por desapercibido ante otros productos del mercado. Con suerte no llegará a ser más que un paso en falso en la exitosa historia de este juego. **X**

## XTREME PC EL PROMEDIO

**QUE TIENE:** Un arcade de rally con carreras por diferentes regiones

**NO TIENE:** La música. Juego entre dos con pantalla dividida. La variedad de autos y de escenarios.

**NO TIENE:** El modelo físico. El sonido.

**49%**

# Tomb Raider II Gold



Por Durgan y Nalliar

**L**ara Croft, nuestra amiga profanadora de tumbas, vuelve para probar que las chicas son tanto o más valientes que los chicos cuando se trata de meterse en catacumbas, agarrarse a tiros con medio mundo y explorar un buque hundido en el fondo del océano, entre otras cosas.

En TR2 el objetivo de Lara es apoderarse de la Daga de Xian, un poderoso instrumento mágico que confiere el poder del dragón a quien ose clavárselo en el corazón. Aunque el juego no es tan entretenido como el primer Tomb Raider, es un muy buen producto que vale la pena intentar. Si no hemos tenido esa posibilidad antes, ahora es el momento apropiado, porque la edición Gold del juego viene acompañada de The Golden Mask, un CD extra que expande las aventuras de Lara a través de



cuatro niveles repletos de misterio, probablemente algunos de los mejores de toda la saga.

Ambientado en el Mar de Bearing, el primer nivel, The Cold, Cold War, muestra a Lara encontrando un mapa cubierto de runas que señalan la existencia de la Máscara Dorada de Tornarsuk, un artefacto capaz de otorgar el poder de la resurrección. Lara deberá luchar contra otros cazadores de tesoros, conducir motos de nieve y encontrar la entrada oculta de una mina de

oro. Fool's Gold, el segundo nivel, la pondrá a merced de animales y militares rusos. The Furnace of the Gods, el tercero, la meterá en más problemas cuando descubra que la mina ha sido construida en un asentamiento indígena sagrado. Finalmente, llegaremos a The Kingdom, una selva subterránea hogar del Yeti. Cada nivel de la expansión cuenta con un set de texturas propio y constituye un desafío ideal para quienes gustan de las aventuras de nuestra hermosa heroína. Sin embargo, si ya hemos jugado TR2, se deberá evaluar la posibilidad de no adquirir el juego otra vez sólo para acceder a The Golden Mask. **X**

## XTREME PC EL PROMEDIO

Una edición especial de TR2 con cuatro niveles más.  
 Los nuevos niveles son excelentes.

Volver a comprar TR2 para jugar los niveles extras.

78%

## HARD & TECH

COMPUTACION

¡NUEVA DIRECCION!

MONTEVIDEO 887 (1019) CAP. FED.

TEL: 4811-9219

e-mail: hard-tech@sinectis.com.uy

## UN MUNDO DE ENTRETENIMIENTOS



\$29



\$29



\$39



\$49



\$59



\$59



\$29



\$49



\$19



\$49



OFERTAL \$19



\$59

TODAS LAS TARJETAS



¡CON SU COMPRA UN MES GRATIS DE INTERNET!

MÁS DE 3000 TÍTULOS EN STOCK

EDUCATIVOS - ENCICLOPEDIAS - DISEÑO - DIDÁCTICOS - INSUMOS





# Unreal: Return to Na Pali

El regreso a la tierra de los Nalis... o al Infierno

Por Martín Varsano

**L**uego de atravesar esa pesadilla quedamos atrapados en la inmensidad del espacio, rezando para que alguna nave escuchara nuestras plegarias y nos rescatara para volver a casa. Lo que nunca pensamos es que no bien fuimos rescatados, ya estábamos en los planes para otra operación en el planeta en el cual vivimos tantos horrores, en esta ocasión para ubicar una nave llamada Prometeo, que según parece se les perdió. ¿Y quién mejor que el gilazo que acaba de conocer el planeta para realizar semejante objetivo suicida?

Antes que nada vale la pena hacer una aclaración: Esta expansión corresponde al archiconocido arcade en primera persona llamado Unreal, por lo que tiene muchísimos puntos en común con el original. No hace falta que les diga que si no les gustó la temática del primer juego, esta expansión les va a producir una sensación semejante (aunque tiene algunas cosas nuevas). Por el otro lado, si disfrutaron como locos correr como sacados para sobrevivir al zarpazo mortal de un Skaarj, este Return to Na Pali viene al pelete para seguir internándose en este bellísimo planeta, dueño de una arquitectura de no creer. Yo obviamente me encuentro en el segundo grupo, así que perdonen si en ocasiones me pierdo describiendo las bondades del producto, pero es que siempre tuve la esperanza de ganar otro ticket para

volver a este impresionante lugar...

**¡Un médico para el dislocamiento de la mandíbula!**

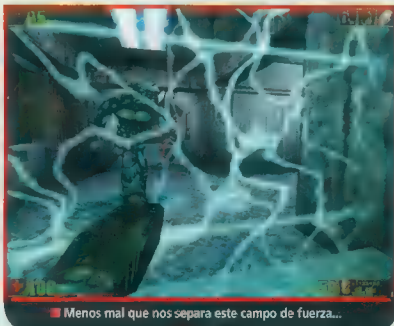
No bien instalamos la expansión -aunque llamarla de esta forma es casi un capricho, ya que no es necesario poseer el primer juego, y la instalación del Na Pali es prácticamente idéntica a la del Unreal, así que vayan liberando esos 500 megas- el juego nos muestra una escena que para los valientes que se aventuraron al final del primer juego es conocida: Nuestra nave de escape girando eternamente en un fondo estrellado, con unos asteroides que nos hacen compañía. Luego de vaya a saber uno cuánto tiempo, se han dignado a rescatarnos, pero con tan mala suerte que prontamente estaremos nuevamente en ese horripilante planeta del que ansiábamos escapar. El tema es bastante sencillo: Se ha perdido una nave en la superficie del plane-



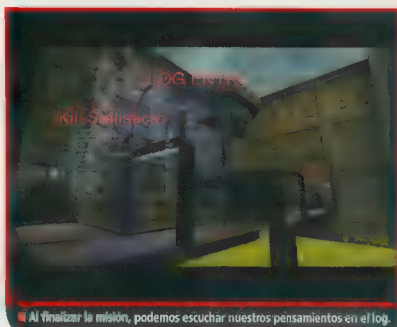
■ Los Skaarj son maestros en el arte de la evasión.

ta de los Nali (llamada Prometeo) y nosotros seremos los encargados de rastrear el área para encontrarla, ya que los escáners de la nave no funcionan por la concentración de Tarydium. Esto ha puesto a nuestros salvadores de muy mal humor, y su amenaza de abrir una esclusa para dejarnos nuevamente en el espacio (pero sin traje) somos enviados nuevamente a la superficie del planeta, esta vez un poco más equipados: Un misero rifle (el equivalente al revólvercito del Quake, pero que tiene la posibilidad de mutar con ciertos upgrades, para de esta forma ser un poco más interesante) y un traje de buceo, porque al parecer vamos a tener que ejercitar lo que aprendimos en la pileta del club en reiteradas ocasiones.

No bien comenzamos a recorrer los niveles, nos damos cuenta de que el unreal-engine daba para mucho más, y en esta oportunidad los diseñadores (un grupo seleccionado por la gente de Legend, responsables de esta expansión y del futuro Unreal 2, además del Wheel of Time, que no por casualidad utiliza el mismo engine) han puesto toda la carne en el asador, mostrándonos de qué es capaz. El resultado es realmente asombroso, aún teniendo en cuenta la belleza de los niveles del juego original.



■ Menos mal que nos separa este campo de fuerza...



■ Al finalizar la misión, podemos escuchar nuestros pensamientos en el log.

Hay que tener mucho cuidado y ser precavidos haciendo quicksave no bien tengamos un respiro, ya que la mayoría de los niveles están tan bien realizados que puede ocurrir que nos "colguemos" observando las texturas o los colores, cuando un desagradable alien decide que es momento de cenar, y que la comida está justo en la baldosa o roca que estamos pisando en este instante... o sea, somos el plato principal.

### Como el original pero mejor

Uno de los aspectos más criticables del Unreal con respecto a juegos como el Half-Life era que la historia se iba desarrollando gracias a nuestro traductor universal, que no queda otra que leer cada vez que nos llama la atención. Obviamente el Return to Na Pali es parte de la misma hermandad, por lo que el traductor estará presente, pero como novedad cada vez que finalicemos un nivel, se puede oír el registro (o Log) de nuestro paso por el planeta, indicándonos los pensamientos de nuestro personaje. Algo que le suma un poco más de ambientación a la trama, aunque obviamente no tiene nada que ver con el arcade de Valve.

Como hice mención anteriormente, el juego comparte la mayoría de sus atributos con el anteuúltimo patch del Unreal, así que si hace un tiempo que no veían estas modificaciones instaladas, se van a llevar una grata sorpresa, ya que los sonidos de todas las armas han sido modificados enormemente, y debo agregar que para bien. No sé exactamente cual es la razón, pero suenan mucho más poderosas. Por el otro lado, se han agregado tres nuevas armas: El lanza-cohetes (mucho más rápidos que los del Eight-Ball),

el lanza-granadas (con dos modos de disparo, uno con la posibilidad de dejarla en algún sitio para detonarla cuando queramos) y por último un nuevo rifle, que no es muy poderoso pero escupe balas que da miedo. ¡Una auténtica lluvia de plomo! Las tres nuevas adquisiciones no mejoran ni empeoran absolutamente nada. A mi criterio son útiles pero bien podrían no haber estado, y eso no modificaría mi puntaje final.

Con respecto a los niveles, ya hablamos maravillas del diseño de los mismos, pero también vale aclarar que ■ han agregado nuevos lugares con modificaciones en la física como un lugar congelado, en donde patinamos continuamente y hay que tener mucho cuidado por dónde se pisa, ya que un paso (o se podría decir una patinada) en falso y estaremos haciéndole compañía a los peces. Como era de esperarse, aún existe la variación temática del juego original, por lo que pasaremos de lugares hiper-tecnológicos a castillos medievales en un santiamén. Esto ayuda a que la cosa no se vuelva tan monótona, y no complica para nada la trama del juego.

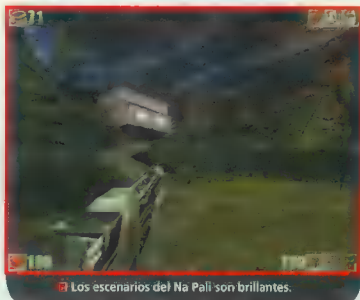
### Los modos para varios jugadores

En esta ocasión se han agregado varios modos de juego en la categoría "Multi Player", aunque para nuestra desilusión no se incluye la chance de jugar en modo coo-

perativo (o sea, dos o más jugadores contra los aliens) con la posibilidad de continuidad en los mapas. Se puede jugar un mapa a la vez, pero para ser realista esto es lo menos práctico que haya visto en mi vida. Una lástima. De todas formas, se incluyen infinidad de modos para encuentros Deathmatch con bots o sin bots, en modos tan disímiles como el Gravity Match (la gravedad está alterada, por lo que prácticamente hay que acostumbrarse a los nuevos tipos de saltos y la respuesta de los contrarios) y el Marine Match, en el cual los bots (como es una costumbre, súper acelerados y muy difíciles de superar) forman un equipo contra los pobres humanos que pululan en la red (LAN o Internet).

### En síntesis

Un producto imperdible para los que se habían quedado con ganas de más Unreal, y



■ Los escenarios del Na Pali son brillantes.

tal vez una buena ocasión para los que nunca pusieron un pie en la tierra de los Nalis (simpáticos aldeanos de buena voluntad, pero presas fáciles de los aliens). Obviamente el juego no tiene la garra del Half-Life ni la velocidad de los encuentros Deathmatch del Quake III Arena, pero su historia atrapante (con niveles hasta el momento insuperables) y los bots, que nos hacen el aguantar sin quejas, hacen de este combo una apuesta más que recomendable. ☒

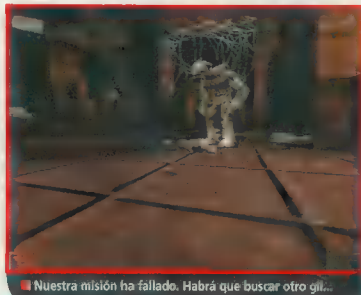
### XTREME PC EL PROMEDIO

Una nueva oportunidad para hacer rodar algunas cabezas Skarril.

El diseño de los niveles. La música (como siempre sensacional). La IA de los enemigos y bots. Los nuevos modos Deathmatch.

El modo cooperativo. No hay demasiados enemigos nuevos. Las armas de la expansión no son demasiado espectaculares.

# 89%



■ Nuestra misión ha fallado. Habrá que buscar otro gili...



# Kingpin

El violento y salvaje mundo del hampa urbano moderno

Por Maximiliano Peñalver

**B**ienvenidos a Poissonville (algo así como Villa Venenosa), un lugar del que ya por el nombre deberíamos desconfiar a la hora de mudarnos y definitivamente desistiríamos de hacerlo si nos mostrasen una fotito de sus calles y habitantes.

Poissonville deja a Fuerte Apache como Disneylandia ya que es, definitivamente, un lugar muy peligroso. No veremos a un solo policía en todo el juego y después de todo, sería un suicidio por parte de ellos ingresar en un lugar como éste. Aquí reina la desolación y como habitante del lugar, nuestro personaje no es tampoco una muy buena persona que digamos, de hecho es un muchacho bastante peligroso y vengativo, un gángster urbano hecho y derecho, que no duda en usar la violencia para aplacar la violencia. Nuestra aventura comienza pocos instantes después que dos matones del "Kingpin" terminan de molernos a palos, en una forma de "mensaje" bastante doloroso de que nunca más aparezcamos por

Poissonville si pretendemos seguir respirando. Humillados y doloridos nos disponemos a poner fin a su reinado de poder corrupto y a recuperar en el camino nuestro honor perdido, sin darnos una idea del poder absoluto que este gangsta tiene sobre toda la barriada.

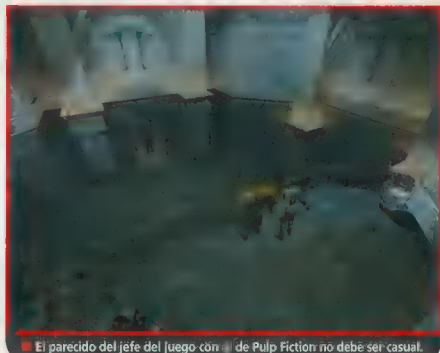
## Urban Gangsta's

Durante nuestro periplo a la capital del crimen, nos enfrentaremos a una cantidad numerosa (aunque no variada) de enemigos, aunque por suerte Kingpin se abre del estilo clásico de estos juegos en los que lo único que podemos hacer es dispararle a todo el mundo. En una idea que la gente de Xatrix tomó "prestada" del Half-Life y sin dudas mejoraron, ahora podemos contratar a personajes que aunque serán manejados por la computadora, nos brindarán una gran ayuda a la hora de enfrentarnos a grupos numerosos de enemigos. Aunque sólo

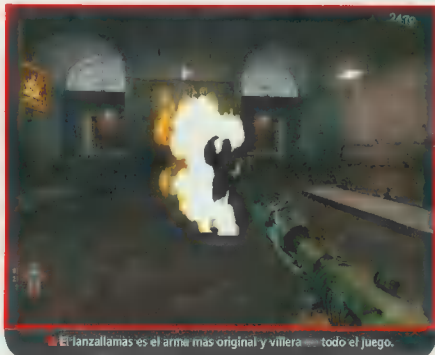
podemos contratar a un máximo de dos personas a la vez, éstas no se limitan a pegar un par de tiros, sino que serán capaces de dejar la vida por nuestra causa. Además (a diferencia de los NPC del Half-Life) nos seguirán a cualquier parte. Si es necesario subirán escaleras o saltarán precipicios, y si los perdemos de vista, casi siempre serán ellos mismos los

que vendrán a nuestro encuentro, dotando al juego de una novedosa sensación de trabajo en equipo. Toda innovación tiene su desventaja y en este caso se traslada a que en ocasiones a nuestros compinches les agarrará la chiripiorca y se quedan como tarados en un nivel anterior o se plantan en el camino sin dejarnos pasar, aunque como dijimos, no es habitual que suceda.

También ayuda a la ambientación el hecho de poder hablar con todos y cada uno de los personajes con que nos encontremos. Aunque hay que tener en cuenta que no es una aventura gráfica y las conversaciones serán mínimas. Para comunicarnos podemos utilizar dos teclas básicas. Con la gente normal una sirve para réplicas positivas y otra para las negativas, y en el caso de que nos estemos dirigiendo a miembros de nuestra pandilla serán para indicarles que nos sigan o que nos esperen



El parecido del jefe del juego con el de Pulp Fiction no debe ser casual.



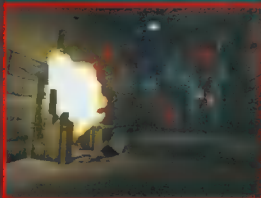
El lanzallamas es el arma más original y villera de todo el juego.





## Una voz en el teléfono

En Kinpin, un acto cotidiano tan trivial como atender el teléfono se vuelve algo realmente peligroso. ¡Recuerden grabar ante situaciones sospechosas!



en el lugar. También existe una tercera tecla que sirve para darles órdenes específicas a nuestros pandilleros como que abran una cerradura, caja fuerte o directamente que ataquen ■ un enemigo en particular.

Como comentábamos, debido a la ambientación realista del juego, no veremos una gran variedad en el tipo de enemigos, todos serán seres humanos (femeninos y masculinos) casi todos similares a roperos de dos metros, salvo por unos perros bastante bravos que aparecen en algunos escenarios para intentar mordisquearnos los tobillos y otras partes bastante más importantes.

Nunca está de más aclarar que el juego contiene escenas y lenguaje extremadamente adulto, y aunque posee una opción "liviana" ésta limita la idea original del juego haciéndole perder el sentido a la historia y a las situaciones. La elección es clara, si les molestan los insultos o la sangre, vállanse olvidando del Kinpin. La sangre que corre durante el juego serviría para suplir a varios bancos de dados durante años y los

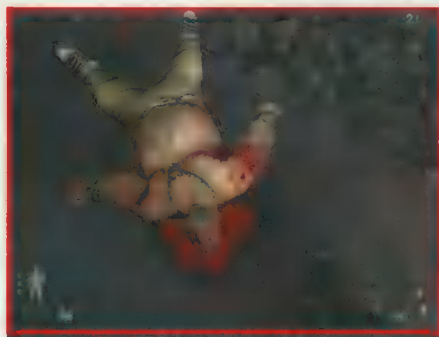
insultos que escucharán son los que el inconsciente colectivo les remiten a los marineros ¡vaya uno a saber por qué!

## Vamos de shopping

Otro de los aspectos novedosos es la erradicación de armas y munición tiradas en cualquier lugar. Detalle bastante ridículo que se mantiene hoy en día en estos juegos. En Kinpin las armas sólo las podemos conseguir quitándoselas a un enemigo, en algún depósito o podemos comprarlas en alguna sucursal de Pawn-o-Matic, unos negocios especializados en la venta de todo tipo de armas, municiones, escudos, energía y accesorios. De hecho algunas de ellas las podremos conseguir más rápido comprándolas en estas tiendas que esperando ■ obtenerlas de cualquier otra forma.

Hablando de armas, déjenme decirles que este juego incluye las clásicas de este tipo de juegos, pero muy bien hechas. Salvo el lanzagranadas, que aunque posee un efecto muy bonito cuando explota, nos da pocas probabilidades de embocar una granada en el radio en que se encuentran los enemigos, sobre todo gracias ■ que parece que estuvieran hechas de goma por como rebotan. De hecho es muy probable que si lo utilizamos en un lugar cerrado, los que terminemos volando por el aire (en pedacitos) seamos nosotros.

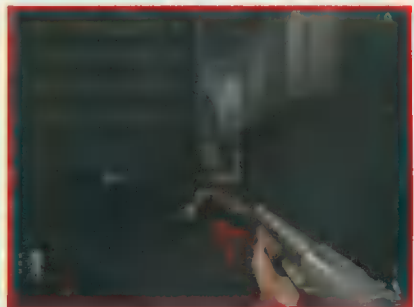
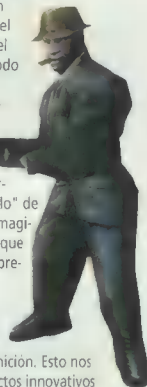
Como no podía ser de otra manera, las armas con que nos veremos la mayor parte del tiempo serán la clásica Shotgun (aunque para que sea efectiva hay que efectuar varios impactos sobre nuestros enemigos, salvo que les pongamos el caño en la sabiolla) y la Heavy Machinegun, muy efectiva aún a distancia y que con pocas balas (dispara ráfagas de 3) puede eliminar al más duro de los enemigos. Por otra parte los combates son una absoluta villerada, con frecuentes desmembramientos de enemigos

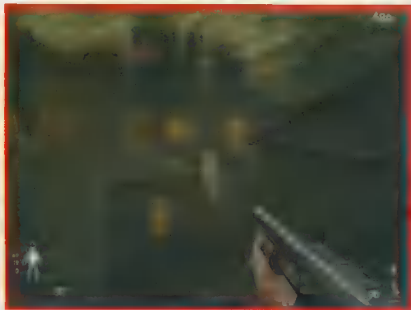


■ La excesiva violencia hace de Kinpin un título solo para adultos.

consecuencia de una descarga demasiado cercana u horribles trozos de carbón humano tras rociar a un pobre desgraciado con el lanzallamas (sin dudas el arma más original de todo el juego). Un consejo: Generalmente conviene prender fuego a los enemigos y mientras corretea por ahí como una antorcha humana "finiquitarlo" de un buen balazo. Ni se imaginan con la "calentura" que los atacará si llega a sobrevivir a la llamarada.

Como habrán leído, estuvimos hablando de "contratar" gente o "comprar" armas y munición. Esto nos lleva ■ otro de los aspectos innovativos del juego, la inclusión del dinero. Al vil metal lo podemos encontrar en cantidad variable en los cadáveres de nuestros adversarios (basta con agacharse y usar la tecla de "acción" sobre ellos) u si queremos un botín





más importante hay un par de cajas fuertes en el juego que ayudarán a incrementar nuestras arcas mucho más rápido.

### Ciudad de pobres corazones

El nivel de decadencia impregnado en cada uno de los escenarios del juego, nos pone la piel de gallina, sobre todo cuando los recorremos por primera vez, frotándonos los ojos ante la incredulidad de encontrarnos ante el viejo y una vez más irreconocible engine del Quake II. Todos los escenarios son realmente espectaculares, pero especialmente el nivel de la ciudad portuaria se lleva las palmas en cuanto a ambientación, sobre todo por un impecable uso de texturas con un altísimo nivel de detalle. Además recordemos que este es el primer juego de calidad que se toma el trabajo de recrear el mundo en el cual vivimos y no naves espaciales o planetas perdidos. Kingpin posee 24 niveles divididos en 6 episodios y aunque esto parezca mucho, realmente no lo es. Dos días de juego a full y en el nivel de dificultad Medium ■ todo el tiempo que una persona con experiencia necesita para terminarlo.

A esto hay que sumarle que entre sus pocos defectos, la historia no es tan sólida como parece en un principio. Para empezar, casi siempre que terminamos un episodio, en el comienzo del siguiente estamos en un lugar completamente distinto y no sabemos, cómo, cuándo ni por qué llegamos allí. Ni que hablar del final, que dejará con la boca abierta a más de uno, y no necesariamente por lo bueno.

Si estos aspectos hubieran estado un poco más pulidos nos encontraríamos ante un juego muy superior, incluso hubiera sido un candidato ■ destronar a Half-Life, el actual rey de los arcades 3D, o por lo menos al que lo sigue en la escala: Unreal.

Los requerimientos mínimos tampoco ayudan demasiado y un equipo inferior al recomendado influirá en que jugarlo sea una verdadera pesadilla en

cámara lenta.

### Turn off the radio, mo!@#\$fu@#\$

A la hora de la música, Xatrix consiguió que la banda Cypress Hill aportara tres temas de su último lanzamiento (Cypress Hill IV) para la ocasión. Aunque en un principio uno dice ¡wauw! al apreciar cómo se complementa el estilo de la música de CH con lo que se representa en pantalla, pensamos que ni siquiera los ultra-mega-fanáticos podrán soportar más de diez minutos antes de desactivarla, en parte debido a lo repetitiva que se torna, pero sobre todo porque no nos deja escuchar lo que está sucediendo a nuestro alrededor. Por otra parte el sonido del juego es maravilloso, desde los efectos de las armas al dispararse, hasta las voces de los personajes perfectamente acordes a lo que representan. Sin dudas un gran trabajo de casting que se ve recompensado en la ambientación tan lograda del juego. Inclusive hay algunas voces que son imitaciones de las de actores de películas tipo Pulp Fiction, y de hecho el Kingpin que nos

mandó ■ que nos den con un caño tiene un gran parecido (por no decir que es idéntico) con el capo de Travolta y Samuel F. Jackson en esa misma película.

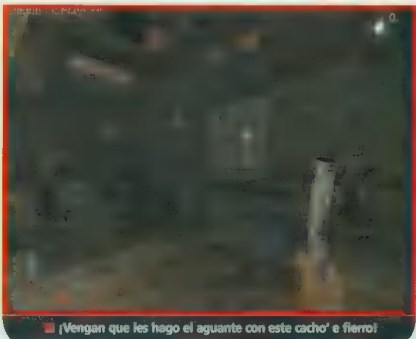
### Multiplayer

El engine del Quake II ■ la hora del Multiplayer es casi infalible. Pero hoy por hoy, con el test del Quake III en la mano queda en evidencia que a la hora del death-match id Software ya avanzó mucho en esta materia y la adrenalina corre en mayores cantidades con su nuevo engine. Pese a esta acotación, no significa que este modo del Kingpin sea malo o aburrido, lo que sucede es que se siente algo "light". Básicamente tenemos dos modos, el clásico Deathmatch y una versión muy similar al Capture The Flag, que consiste principalmente en robar dinero del equipo adversario y depositarlo en nuestra propia caja fuerte. Este modo en particular tiene unas cuantas vueltas de tuerca interesantes, y si tenemos la posibilidad de jugarlo en Internet (viene incluido el GameSpy por lo que lograrlo se convierte en una pavadá) se vuelve bastante interesante.

Es interesante destacar que para la creación de nuestro personaje en este modo, contamos con una gran cantidad de vestimentas, gorros, sombreros y accesorios, todos muy convincentes permitiéndonos crear más de cien personajes distintos.

### Está todo dicho

Kingpin es un juego que se destaca ampliamente en su modo para un solo jugador y una opción válida en multiplayer, que aún con las fallas descriptas en este review no desmerece en absoluto la esperanza que se depositó en él. Obviamente podría haber sido un producto superior si el argumento fuera más contundente y tuviera algunos niveles más, pero así como está es un excelente producto para los fanáticos del género y un ejemplo a seguir por los colegas de Xatrix en sus aspectos novedosos. Muy recomendable. X



### XTREME PC EL PROMEDIO

El primer arcade 3D creado UNICAMENTE para un público adulto.

Gráficos, ambientación y sonido. Buena implementación de NPC. Excelente performance de las armas, en especial del lanzamiento que es simplemente maravilloso.

El argumento se viene progresivamente a pique. El final... ¿Qué final? Es un juego relativamente corto.

# 89%

EL MEJOR JUEGO DE TENIS PARA TU PC



ROLAND  
GARROS

1999



50 jugadores, 16 pistas con todo tipo de superficies, 12 cámaras y ángulos de vista, repeticiones, enciclopedia, todo tipo de golpes, diferentes torneos en todo el mundo.



LARAPACE



[www.friendware-europe.com](http://www.friendware-europe.com)



Edita y distribuye: Centro Mail Argentina S.A.

Virrey Loreto 3878, Buenos Aires (1427)

Tel: 4553-7510 - Fax: 4553-3520

e-mail: [ventas@centromail.com.ar](mailto:ventas@centromail.com.ar)

Producto  
en castellano







# Descent 3

El regreso de todo un clásico

Por Santiago Videla

**C**on el estilo que le dio tantos éxitos a sus dos primeras versiones, pero al mismo tiempo con algunos importantes cambios y muchas novedades, la tercera parte de uno de los arcade 3D más alucinantes de todos los tiempos, ya está disponible para todos aquellos fanáticos del género que estaban esperando algo diferente.

## Saliendo de la rutina

Uno de los cambios más importantes que la gente de Outrage Entertainment introdujo en Descent 3, es que ahora la tediosa, monótona y por momentos embolante rutina de buscar el generador principal de cada nivel, destruirlo y encontrar la salida antes de que todo vuele, ha sido reemplazada por misiones con una muy buena variedad de objetivos y con una estructura muy interesante.

Por otro lado, ahora hay una historia que le da un poco más de sentido a todo lo que vamos a tener que hacer y a pesar de que seguramente el argumento del juego no será candidato a un premio por su genialidad, a medida que vamos progresando tiene un par de sorpresas que lo hacen lo suficientemente interesante como para mantenernos un poco más enganchados.

## Doble tecnología

Al ver este juego, una de las diferencias más notorias con respecto a sus antepasados es que ahora la acción se desarrolla tanto en interiores como en exteriores, en una enorme va-

riedad de ambientes y terrenos.

Este espectacular cambio ha sido posible gracias a la nueva tecnología usada por Outrage Entertainment, llamada "Fusion Engine", que le permite al juego manejar gigantescos escenarios compuestos por zonas en las que tenemos que movernos en el interior de enormes estructuras y zonas al descubierto, como por ejemplo: regiones montañosas, bosques, ciudades, etc.

Gracias a esta especie de doble "engine", tanto la calidad de los gráficos, como la ambientación y el nivel de detalle de cada escenario es verdaderamente impresionante, además permite usar una variada gama de avanzados efectos especiales como por ejemplo: Lluvia, niebla, superficies que se reflejan, transparencias, humos, partículas y un montón de cosas más.

## Una opción más que válida

Además de sus sorprendentes gráficos y efectos, Descent 3 tiene una de las mejores y por momentos más implacables inteligencias

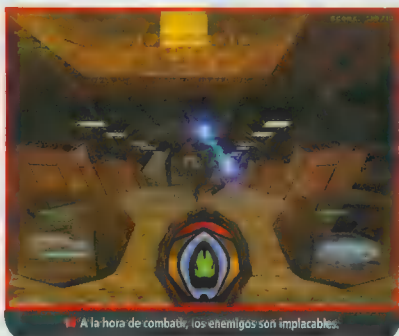


La variedad de escenarios y ambientaciones es excelente.

artificiales a las que me haya tenido que enfrentar, ya que sin importar el nivel de dificultad en el que estemos jugando, los enemigos suelen esquivarnos y atacarnos de las más variadas formas, incluso se esconden y escapan para ir a buscar refuerzos.

En cuanto a las modalidades "Multiplayer", también disponemos de una muy buena variedad de opciones, y si tenemos la posibilidad de jugarlo entre varias personas o a través de Internet, la cosa se puede llegar a poner realmente buena.

Obviamente la calidad tiene su precio y casualmente uno de los pocos problemas que tiene Descent 3 es que sus requerimientos de hardware para correrlo sin problemas son bastante elevados, pero igualmente si ustedes poseen un equipo lo suficientemente bueno como para correrlo, les aseguro que este juego es de lo mejor, así que vayan teniéndolo en cuenta para la próxima vez que salgan de compras.



A la hora de combatir, los enemigos son implacables.

## XTREME PC EL PROMEDIO

La tercera parte de Descent. Los gráficos. Los efectos. La inteligencia artificial.

La dificultad. Los elevados requerimientos de hardware.

90%

# ES HORA DE TOMAR EL DESTINO DE LA TIERRA EN TUS PROPIAS MANOS.



En el año 2085 el Colapso llegó rápidamente. Solo unos pocos tuvieron la fuerza e inteligencia para reconstruir el mundo después del holocausto nuclear. Vos fuiste uno de ellos...

## WARZONE 2100

ESTRATEGIA DE ALTURA



**EIDOS**  
INTERACTIVE  
IVA A LA GUERRA!

Pedro de Mendoza 679 (1156) - Capital Federal. Buenos Aires, Argentina  
Teléfono: 4309-8200 / Fax: 4307-1043 - email: [info@unisel.com.ar](mailto:info@unisel.com.ar)

# No hay historia de piratas que tenga un final feliz...



## No permita que su negocio se vaya a pique...

El Software está protegido  
por la Ley de  
Propiedad Intelectual 11.723

**Cámara del Software Digital Interactivo**

Av. Las Heras 3269 1° '3' (1425) Bs. As.

Tel/fax 4807-6060

info@casdi.com

<http://www.casdi.com>

**CASDI**  
cámara del software digital interactivo  
**SOFTWARE ORIGINAL**

**EXIJA PRODUCTOS ORIGINALES  
CON ETIQUETAS DE LA**







# INTERNET

Software de acceso a internet de **fácil y rápida** instalación

EL MES PASADO MAS DE 1000 LECTORES DE XTREME PC PROBARON NUESTRO SERVICIO GRATIS, PARA LOS QUE SE QUEDARON CON LAS GANAS DE NAVEGAR POR NO TENER MODEM INSIDEO CREO ESTA PROMO

**Promoción MODEM PCI V90** por única vez  
**Kit de instalación GRATIS** ***pagando sólo***

**\$50** iva incluido

**Modem PCI V90 - Instalado en tu domicilio - Un mes gratis de Internet**

MAYOR CANTIDAD DE LINEAS POR USUARIO - MAYOR ANCHO DE BANDA DISPONIBLE POR USUARIO - ENLACE DIRECTO INTERNACIONAL

**Tarifa Plana**  
(Abono mensual)  
**\$ 25** +iva

Acceso full a internet  
Página Web de 2 Mb  
**10 casillas de e-mail**

Soporte Técnico / Web Mail / Tecnología Proxy  
Servidor FTP / Servidor IRC / Servidor de noticias  
Security System / Líneas Digitales de 56K (V-90)  
IPASS / Servicio 0610

Tel.: 4342-7900 e-mail: [info@insideo.com.ar](mailto:info@insideo.com.ar)

INSIDEO LES RECUERDA A SUS SUSCRIPTORES QUE RETIREN SU CD

Av. Belgrano 367, piso 10.(1092) Capital Federal



# Outcast

El fascinante mundo de Adelpha



Por Durgan A. Nallar

**E**l Twòn-Hà atraviesa los sembradíos de arroz en dirección al campamento. Mogi lo espoléa tratando de apurar el paso, acalorado, cuando una cegadora luz llenó el aire frente a él. Un sonido vibrante recorría Shamazaar. El guardia descendió del reptil y desenfundó su arma. Un objeto metálico había aparecido de la nada frente a él. Mogi abrió fuego sin dudar. En el otro lado del universo hubo una silenciosa explosión, y dos segundos más tarde el tiempo y el espacio se rasgaron como una delicada cortina de seda.

El mundo de Adelpha se divide en cinco diferentes regiones. La aventura da comienzo en el nevado campamento del Guardián, a donde somos arrojados desde nuestro propio universo. Representamos el papel de Cutter Slade, un sujeto especializado en tareas militares de alta complejidad. Cutter es enviado al universo paralelo bautizado como "Adelpha" (hermano, en griego), con la misión de recuperar y reparar una sonda utilizada para explorar el nuevo entorno. Cristóbal, la sonda, ha sido destruida por un nativo y el resultado ■ una anomalía espaciotemporal que amenaza con devorar la Tierra y a todo lo que la rodea, así como a la misma Adelpha, a menos que pueda ser

regresada sellando el túnel entre ambos mundos, un colosal vórtice de energía creciendo sobre el Polo Norte terrestre. Además de Slade, otras tres personas han sido enviadas a Adelpha, todos ellos científicos, con el mismo objetivo (y alguna sorpresa).

## Muchos cabezones

Slade despierta en la cabaña del Guardián, y lo primero que ve es a un humanoide que insiste en llamarlo Ulukai, el Elegido. Parece que Slade figura en las profecías de Adelpha, como todo héroe que se precie de tal. El Guardián le explica que su mundo se encuentra bajo la tiranía de uno de los suyos, pero que él y su pueblo ejercitan una resistencia pacífica. Dice que el Ulukai ha venido a liberarlos. Slade no quiere saber nada de profecías, sólo desea recuperar la sonda. Desesperado, el Guardián le propone un trato: Ulukai libera a los Talan -los nativos de Adelpha- y los Talan a cambio recorrerán Adelpha por cientos en busca de la sonda. Slade se enteró además de que sus herramientas y armas han quedado esparcidas por todo ese mundo gracias a las bondades del vórtice. Slade acepta, aunque de mala gana.

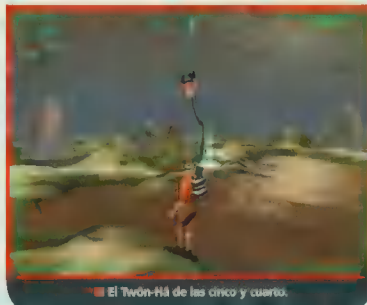
A continuación deberemos cumplir un entrenamiento en manos del hijo del Guardián, que incluye disparar con nuestra arma básica, saltar obstáculos, bucear y moverse con sigilo. Esta última no es sencilla, porque deberemos arrastrarnos alrededor del instructor sin que éste nos vea hasta alcanzar una fruta a los pies del Talan. Aprender a pasar desapercibidos es indispensable a lo largo del juego, por lo menos hasta que obtenemos armas poderosas. Superadas las pruebas (o cuando el instructor se canse de nosotros, por bruto) volveremos a hablar con el

Guardián y éste finalmente activará el portal que nos teletransportará a Shamazaar, la primera de las otras cuatro regiones que exploremos.

## Planeta hermano

Cada región es distinta una de otra, con su propio aspecto, flora y fauna. Los Talan las habitan trabajando y viajando ■ pie o con unos reptiles de carga llamados Twòn-Hà. En Shamazaar los nativos cosechan arroz para los ejércitos del tirano, de manera que nuestra prioridad será convencer al líder Talan de que pare la recolección del alimento con el fin de debilitar a los soldados, una tarea que nos llevará largas horas interactuando con decenas de Talan y cuidando de no ser descubiertos o eliminados por los soldados, que ya saben de nuestra presencia en Adelpha (no fuimos nada silenciosos al llegar). La libertad de acción que tenemos en Outcast es total. Podemos hablar con los nativos y ayudarlos con sus problemas, podemos asesinarlos, robarlos e ignorarlos; de cualquier forma nuestra reputación nos precederá a donde vayamos, facilitando o complicando las cosas. Todo depende de nosotros. Si somos despiadados, pronto la vida se nos hará muy difícil, cuando tanto los nativos como los soldados, además de algunos animales con hambre, traten de acabar con nosotros apenas nos vean, oigan u olifateen.

Outcast se puede jugar desde dos puntos



■ El Twòn-Hà de las cinco y cuarto.

de vista, tanto en tercera persona, a lo Tomb Raider, como en primera persona. En medio hay varias cámaras que podemos utilizar a gusto. Slade puede correr, saltar, trepar, arrastrarse y luchar con cinco tipos de armas, incluyendo un precioso lanzallamas y un revólver con mira láser. El sistema de combate es fluido y uno de los mejores desde Heretic II; el juego apunta en línea vertical al enemigo, pero la horizontal depende de la habilidad y los nervios.

Las regiones de Adelpha se comunican entre sí con portales teylectores que una raza ya extinta de Adelpha construyó milenios atrás. De esa forma podemos viajar rápidamente entre regiones con el objeto de investigar sobre el destino de la sonda o para ayudar a los Talan. No es necesario seguir un orden determinado para finalizar la aventura, por lo que podemos viajar a voluntad. A veces los nativos de una región nos piden cosas que están en otra, o debemos viajar en busca de alguien que nos venda armas más poderosas, o encontrar información crucial. Son tantas las actividades que podemos hacer, que sería imposi-

portales es a lomos de un Twón-Há, una vez que podemos afrontar la compra de uno de los horribles sacos empapados con el olor de una hembra madre. Cuando un Twón-Há offatea uno de esos sacos, se deja montar y nos lleva a los saltos por toda Adelpha.

### Astuta GAIA

Una de las características más revolucionarias de Outcast es la Inteligencia Artificial del juego. Los nativos se conducen de acuerdo a sus necesidades (sed, enojo, dolor), llevando adelante su vida aún en nuestra ausencia. Lo mismo ocurre con los animales, que cazan para comer en lugar de quedarse esperando nuestra presencia, atacan en manadas, retroceden, se organizan y vuelven; y los soldados, que pueden quedarse dormidos, charlar, procurarse comida y correr en ayuda de un camarada u ocultarse cuando se quedan sin municiones. Los soldados jefes, desde luego, son mucho más astutos y pelean mejor. La sensación de que Adelpha vive y respira ha sido lograda a la perfección.

Outcast está lleno de sorpresas, sobre todo, de experiencias. En cada ciudad (sólo el mundo bosque de Okaar no cuenta con ciudades) hay algunos Talan capaces de fabricar municiones y remedios para nosotros, si les llevamos los elementos apropiados, y otros que pueden sanar nuestras heridas. Algunos están para cantarnos chismes, y otros para molestarnos, como el nativo que toca una flauta en la ciudad del desierto, Talanzaar, una melodía interminable que por momentos se similar a la banda sonora de Star Wars! Sólo se callará cuando le demos dinero...

### Paradise

El engine gráfico, por su parte, es el complemento ideal para una aventura de la magnitud de Outcast. Paradise utiliza la tecnología Voxal Space, mezclada con tecnología polygonal basada en captura de movimientos reales para los personajes y animales, pero no es la misma Voxal que conocemos; ésta es una de las más sólidas, no pixeladas y vividas jamás vista. Los



Outcast permite interactuar con casi 600 personajes.

paisajes son simplemente preciosos. Todo el terreno visible, excepto el firmamento, existe, a 16 bits y con sombras y reflejos. Si hay una montaña en el horizonte, podemos ir hacia ella, por ejemplo. La tecnología Voxal no utiliza aceleración por hardware, debido a la necesidad de crear paisajes amplios, detallados y a cielo abierto, algo imposible para las actuales placas de video aceleradas que sólo pueden dibujar polígonos grandes y ángulos rectos, con lo que ningún paisaje abierto quedaría tan vital como el de Outcast. La contra, sin embargo, es que requiere un procesador potente, en especial con soporte MMX, para funcionar con el máximo realismo gráfico. Sin embargo, tomándose el trabajo de configurarlo, el juego corre satisfactoriamente en un Pentium 200 o similar, aunque habrá que apagar algunos de los efectos más impresionantes, como el del agua, que en alta resolución puede ondular y reflejar el cielo y los dos soles de Adelpha con un realismo asombroso. Los efectos de sonido y las voces son impecables, sin duda actuadas por profesionales. El engine soporta audio posicional, para quienes dispongan del hardware necesario, y ambienta con la maravillosa música ejecutada por la Orquesta Sinfónica de Moscú, un regalo para los oídos y el brutal golpe de gracia para ahogarnos en una experiencia fascinante. X

### XTREME PL. EL PROMEDIO

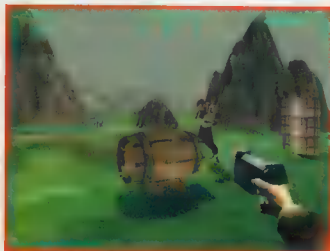
Una aventura inteligente y repleta de atmósfera.

Argumento sólido. Sorprendente inteligencia Artificial. Vastos escenarios abiertos. Gráficos, sonido y voces espectaculares. Música excelente. No requiere placa aceleradora de video.

Altos requerimientos de

hardware. La tecnología de Voxels todavía debe mejorar.

92%



ble recordarlas sin la ayuda de nuestra agenda de viaje y del mini diccionario con los términos más difíciles que Slade carga en su nutrido inventario. También disponemos de un escáner con varios aumentos que nos servirá para escondernos de los soldados y ubicarnos en el mapa. ¡Ululuki no es tonto!

Una manera rápida de viajar entre los





# Austin Powers: Operation Trivia

Una excelente excusa para dejar por unas horas los frenéticos encuentros Deathmatch y usar un poco el marote

Por Maximiliano Peñalver

**E**n Grupo4 extrañábamlos los juegos de Berkeley. Después de aprendernos de memoria todos los eventos del HeadRush o de You Don't Know Jack: The Ride, necesitábamos otra dosis de preguntas y respuestas.

Muchos dirán: los de la editorial están realmente locos... ¿preguntas y respuestas? ¡Qué aburrido! Eso exactamente pensábamos nosotros acerca de estos juegos hasta que apareció el primer You Don't Know... y es que los creadores de esa saga y de este impecable Austin Powers: Operation Trivia sí que saben hacernos reír mientras jugamos, cosa no muy frecuente ni fácil de llevar a cabo en el mundo de los juegos, ¿o no?

Para ser partícipe de la fiesta, lo único realmente imprescindible es saber leer y entender inglés, y es definitivamente un plus conocer "algo" de cultura popular yankee, sobre todo por las preguntas sobre programas de T.V., películas, cantantes, etc.

## ¡One million dollars!

Aunque el nombre y la caja del producto con Austin Powers y el Dr. Evil como las caras visibles puede llevar a cometer el error de pensar que las preguntas sean exclusivamente sobre las dos películas de Austin Powers, esto no es así, ni mucho menos. La idea es utilizar a los personajes (sobre todo al Dr. Evil que es simplemente desopilante) como eje cómico del juego, y de los cientos de preguntas que se incluyen, sólo un porcentaje muy pequeño está dedicado a la saga. El nivel de dificultad de los eventos varía según el tópico y sobre todo sobre la época a que se refiere la pregunta y nuestra edad en particular. Aunque nos desafía a

demostrar nuestros conocimientos entre 4 décadas (60's, 70's, 80's y 90's) los temas que toca por lo general son bastante conocidos y populares, aunque deben tener en cuenta la recomendación anterior del idioma.

## Do i make you horny, baby? Do I?

AP: OT se puede jugar solo, aunque la verdadera diversión radica en desarrollar una competición entre dos personas. También es posible formar equipos (siempre en número par) para que el juego sea algo cooperativo y se ayuden entre los integrantes a la hora de contestar las preguntas. A los ya clásicos modos de juego de los antecesores, ahora encontramos algunas variantes muy interesantes. Para empezar el evento final tradicional conocido como "Jack Attack" ahora se transformó en "Crazy Chain", en el que los dos jugadores/equipos deberán contestar una cadena de preguntas en forma simultánea en la que cada acierto les reportará (aquí hay que usar la imaginación y recordar el acento de Dr. Evil) "Five million dollars". Una cifra bastante elevada en comparación con los premios de los otros eventos, prácticamente convirtiendo a este "Crazy Chain" en el momento decisivo para asegurarse el triunfo. También encontraremos el Stop 'n' Go Go! en el que tendremos que identificar los cuatro ítems correspondientes y evitar seleccionar los tres que figuran para despistar, o el difícilísimo Keep Away en el que deberemos ser muy rápidos mentalmente para "quedarnos" con los objetos que pertenecen a la categoría asignada a nuestro equipo y desechar los del contrario. Todo un reto de coordinación



entre el cerebelo y nuestros dedos.

## Operación: ¡Comprarlo ya mismo!

El diseño sigue siendo al igual que sus antecesores: ESPECTACULAR. Todas las voces y efectos de sonido son de una calidad jamás vista en este tipo de juegos y algo que vemos muy lejos de ser superado. Ahora lo único que les queda es probar la demo que se encuentra en el CD de este mes y si les gusta, ya lo saben Austin Powers y el Dr. Evil los esperan para que se unan a su causa y de paso desempolven un poco el cerebelo de tantos misilazos y frags. X

## XTREME PC EL PROMEDIO

El mejor (hasta el momento) de los juegos de este estilo de Berkeley Systems.

El humor desopilante que recorre todos y cada uno de los eventos del juego. Preguntas muy interesantes y algunas muy nostálgicas sobre videojuegos de los '70 y de los '80. Las voces, el sonido y el diseño de las pantallas.

Que uno tenga que jugar del lado de Austin Powers, queremos al Dr. Evil!!! o por lo menos a su hijo donado al 100% Minime...

92%

# **El primer Centro de Juegos en Red para PC, en Argentina.**



**CYBERLAN**

Ahora tenés un lugar donde podés jugar con tus amigos a los mejores juegos de PC en red.

12 estaciones de equipos Pentium mmx, equipadas con todo, para que los juegos vuelen!

Acercate a nuestro local y disfrutá de esta nueva forma de jugar. Los mejores juegos del mundo están a tu disposición. Competí y jugá con tus amigos.

Participá de los cybertorneos, ingresá en los rankings de nuestra página Web y consultá via internet las puntuaciones de cada juego.

No esperes más, ponete a prueba con los mejores juegos y jugadores. Luchá, invadí, defendete y ganá.

Ingresando tus datos en nuestra página web, obtendrás un número de socio que te otorgará grandes ventajas. También te vamos a participar con bonus gratis para jugar.

## **[www.cyberlan.com.ar](http://www.cyberlan.com.ar)**

**Animate a jugar con verdaderos contrincantes.**

**Te esperamos en nuestro local en Zabala 1615 - Belgrano.**

**[www.cyberlan.com.ar](http://www.cyberlan.com.ar)**



# Heavy Gear II

**Finalmente, la paciencia de todos los fanáticos de Heavy Gear tuvo su recompensa**

Por Santiago Videla

**Y**a era hora, porque después de haber pasado mucho tiempo desde los primeros anuncios, por momentos daba la impresión de que el proyecto se había quedado estancado, pero afortunadamente nada estuvo más lejos de la verdad que esto.

Como sea, Heavy Gear II por fin está entre nosotros y en lo personal, realmente logró sorprenderme, ya que superó todas las expectativas que tenía hasta el momento (que ya de por sí eran bastante altas), y a partir de aquí voy a contarles por qué.

## Un giro bastante interesante

En Heavy Gear II, la acción se desarrolla algunos años después del final de la versión anterior y en este caso, la creciente amenaza de una invasión masiva al planeta Terra Nova, por parte de las fuerzas de la Tierra, ha obligado a las facciones que anteriormente luchaban entre sí, a unirse para enfrentar al enemigo común.

Si bien Heavy Gear 2 está ambientado en el mismo universo que su antecesor, esta vez la gente de Activision decidió hacer un par de cambios en cuanto al estilo del juego y gracias a eso han logrado que este título enfoque la acción desde un punto bastante diferente al de los demás simuladores de este tipo.

En este juego, el éxito en la gran mayoría de las misiones depende pura y exclusivamente de la habilidad que tengamos para evitar ser detectados por el enemigo y de nuestra precisión en el momento de disparar, porque ahora vamos a estar al mando de un equipo de las fuerzas especiales de Terra Nova, destinado a operar detrás de las líneas enemigas y como se podrán imaginar, los enfrentamientos directos en estas condi-

ciones pueden resultar perjudiciales para nuestra salud, especialmente porque la inteligencia artificial de los enemigos es bastante buena y en la mayoría de los casos tienden a dispararnos en las zonas críticas de nuestra armadura.

Sin temor a equivocarme, creo que las misiones en sí son uno de los aspectos más sobresalientes del juego, ya que además de ser de lo más variadas, siempre nos tienen preparadas un par de sorpresas que nos obligarán a improvisar si es que queremos terminar en una sola pieza.

Ya desde las etapas de entrenamiento, el juego nos prepara para que sepamos cómo y cuándo usar las distintas habilidades de nuestros "Gears" (robots), para que después no nos tomen por sorpresa.

Uno de los agregados más alucinantes que tiene Heavy Gear II, es que además de la gran variedad de misiones en todo tipo de terrenos y condiciones climáticas, también vamos a tener que aprender a maniobrar en



■ Tendremos que hacer misiones en todo tipo de terrenos, incluso bajo techo.

gravidad cero, porque en algunos de los niveles más avanzados nos vamos a encontrar en pleno espacio, caminando sobre el casco de gigantes naves o infiltrándonos en el interior de bases orbitales.

## Sólo para entendidos

Desde el momento en el que empezamos a jugar, este juego nos ofrece la opción de configurar manualmente todo el equipo y los subsistemas adicionales que vamos a usar en nuestro "Gear" antes de cada misión. A pesar de que podremos seleccionar diferentes versiones ya equipadas, casi todas ellas son muy básicas y por ese motivo, si no seleccionamos nosotros mismos el equipo más adecuado para cada necesidad, no vamos a poder llegar muy lejos, por más que lo intentemos una y otra vez.

Otro detalle que tiene el juego es que en las misiones en las que podemos llevar a varios acompañantes, la computadora no los asigna automáticamente, sino que nosotros vamos a tener que elegirlos personalmente, lo que sin duda nos da la posibilidad de



■ Siempre es mejor apuntar con una mira telescópica.





Los combates en gravedad cero son algo realmente espectacular.

hacer las cosas como se nos antojen, pero al mismo tiempo puede llegar a complicarle la vida a aquellos menos experimentados.

## El lado oscuro de Activision

Como principal novedad, Heavy Gear II es el primer título en usar la tecnología 3D más reciente que desarrolló esta compañía y a juzgar por los espectaculares resultados que demostró en este juego, es muy probable que este nuevo "engine" se convierta en el niño mimado de Activision.

La tecnología a la que me estoy refiriendo es conocida con el nombre "Dark Side" y una de sus características más importantes y que es bastante evidente en este juego, es que entre otras cosas permite usar formas y modelos con un alto nivel de complejidad, tal y como lo pueden ver en las distintas imágenes.

Otra de las ventajas de "Dark Side" es

están muy bien hechos y la forma en la que reaccionan, caen y se levantan cuando reciben un impacto es muy real.

## En definitiva

Obviamente no todo por aquí son alabanzas, y tarde o temprano tenían que llegar los palos correspondientes, así que vamos por partes.

Sin dudas, el punto más flojo del juego son las modalidades "Multiplayer", ya que en la mayoría de sus opciones, los terrenos en los que combatimos son muy reducidos y el juego no resulta interesante.

La única excepción en este caso es un modo llamado "Strategic", en el que tendremos que destruir la base de los contrarios, pero la única forma de que la cosa se ponga buena en esta modalidad es jugandolo con 2 equipos de por lo menos tres personas como mínimo, cosa que no todo el

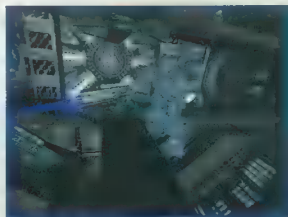
que emplea un nuevo y avanzado sistema de partículas, gracias al cual podremos ver impresionantes efectos especiales, como por ejemplo: Explosiones, humos, chispas y hasta la sangre de los diminutos soldados, cuando los bajamos de un cañonazo.

Además de la excelente calidad de sus gráficos, los movimientos de cada "Gear" en cualquiera de sus modalidades,

mundo puede hacer.

El otro palo va para la imposibilidad de grabar el juego durante las misiones, y a pesar de que esto no desmerece al juego para nada, puede complicarle mucho las cosas a los jugadores con menos experiencia.

La última crítica va para la secuencia del final, especialmente porque los va a dejar muy calientes, esperando que salga una expansión y además no está a la altura del resto del juego.



De todas formas, creo que la gente de Activision hizo un gran trabajo con Heavy Gear II y en mi opinión, este juego tiene algunas de las misiones más espectaculares y elaboradas que me hayan tocado jugar en un título de este tipo, cosa que lo convierte en algo muy recomendable, sobre todo si lo que están buscando es un simulador de robots más dinámico, con una ambientación de película y por qué no decirlo, con un cierto aire a homenaje a la serie Robotech. ✕

## Nuestros "Gears"



**Dark Cheetah:** Estas unidades son ideales para realizar operaciones encubiertas, porque es difícil de detectar. Desafortunadamente su débil blindaje lo convierte en un blanco fácil una vez que es localizado.



**Dark Jaguar:** Los vehículos de esta serie, son similares a los Dark Cheetah, sólo que no son tan veloces, pero su capacidad para llevar armamento es mayor y sus blindajes son más resistentes.



**Dark Warrior:** Estos son unos "Gears" más versátiles — todos, porque su balance entre agilidad y resistencia los convierten en ideal para cualquier tipo de situaciones.



**Dark Wamba:** Junto con los Dark Warrior, éstos son otros de los vehículos más indicados para operar en las más variadas condiciones.



**Dark Cobra:** Las unidades de esta serie son bastante más pesadas y de mayor tamaño que las demás y su gran poder de fuego sirve para contrarrestar en gran parte su lentitud.



**Dark Kodiak:** Este es el "Gear" más pesado que podemos usar, y a pesar de que puede ser fácilmente detectado, su enorme poder de fuego y su resistencia lo convierten en un peligroso adversario.

## XTREME PC EL PROMEDIO

La segunda parte de uno de los juegos más espectaculares de este estilo, el impresionante diseño de las misiones (especialmente las que se desarrollan en el espacio). Los gráficos. Los efectos. La variedad de escenarios.

La dificultad de algunas misiones es muy elevada. Sólo podemos elegir nuestro "Gear" al principio de la campaña y no podemos cambiarlo durante el juego. No se puede grabar durante una misión. Los modos "Multiplayer".

# 91%



# Links Extreme

La explosión del Golf

Por Diego Rivas

**C**ada tanto, los diseñadores de programas de deportes vienen con ideas ultra modernas. Y dicen "¿No sería buena idea desarrollar un fútbol espacial?", o "¿Qué les parece si introducimos un basket donde todo vale?" o, como en este caso "¿Por qué no desarrollamos un golf exótico?". Dichas ideas no siempre se plasman en un juego divertido. Supongo que Microsoft se dará cuenta de ello rápidamente.

Debo confesar que cuando recibí el Links Extreme para hacer el review estaba entusiasmado. El golf ha sido por siempre un deporte de caballeros donde la ética, la moral y las buenas costumbres reglan el espíritu del juego. A punto tal de que los mismos jugadores llevan el control de los golpes efectuados por el adversario, sin la necesidad de que intervengan árbitros para esos asuntos. Estas mismas reglas son las que nos impiden festejar cuando nuestro rival yerra un put de 50 centímetros que nos permite obtener una ventaja decisiva en el torneo. O insultar hasta el mismísimo inventor del deporte cuando encontramos el agua al arriesgarnos con un driver en la salida de un hoyo crucial.

Todo aquel que jugó golf alguna vez (ya sea en la vida real o en un computadora), deseó en más de una oportunidad que su rival marrara su tiro, aunque no lo haya podido expresar abiertamente. Por eso, al recibir el Links Extreme, la sensación que tenía era que por fin uno iba a poder disfrutar de todas aquellas pequeñas cosas que en el golf no se nos está permitido manifestar.

## El juego

Links Extreme es un golf en estereoides. El juego introduce una

serie de características nunca vistas antes en el golf. Uno puede encontrarse con bolas que van directamente al centro del hoyo haciendo una parábola imposible, o con otras que explotan al ser golpeadas con el palo. Algunas caminan sobre las aguas y otras vuelan siderales distancias.

El juego trae dos courses, lo que en principio resulta poco. El Mojo Bay, que es un campo de 18 hoyos no muy tradicionales con islas como greens y en el que se puede jugar de noche. El Dimension X, son nueve hoyos que más que un campo de golf conforman un campo de batalla. En estos courses no es raro ver zombies caminando por los alrededores de los fairways o aviones de guerra estrellándose contra el suelo o largo de los hoyos.

Los dos courses pueden ser jugados de la manera tradicional (Classic Golf) o puede optarse por opciones más extravagantes como el "Deathmatch Golf", donde el ganador es aquel que destruye a todos sus adversarios o largo del hoyo a través del lanzamiento de pelotas explosivas. En la opción de "Extreme Golf", se juega un partido de golf tradicional con el aditamento de poder usar las pelotas especiales que permiten desde hacer un hoyo en uno con suma facilidad (pelotas buscadoras de bandera) hasta pelotas que doblan automáticamente cuando menos nos conviene. Como ellos mismos las caratulan, algunas pelotas son buenas, algunas son malas pero todas son "Extremas". La otra variante de juego es el Poison Golf donde el ganador de cada



hoyo va envenenando a los rivales.

Si lo que te gusta son los driving ranges, Links Extreme incorpora el Armadillo Al's Demolition Driving Range. En este particular driving, en lugar de disparar tus tiros hacia la nada, como ocurre normalmente, tenés una serie de objetivos, algunos son móviles y otros fijos a lo largo y a lo ancho del campo. A los marcadores de distancia que hay en un driving se le suman, autos de carrera, globos aerostáticos, vacas y una pareja de golfistas, entre otras cosas. Golpeándolos, vas sumando puntos que te permiten entrar en una tabla de récords.

Se puede jugar contra oponentes humanos o definidos por la computadora. Contrariamente a lo que pensé en el momento de ver el juego, ni siquiera el multiplayer termina salvando al juego. Se torna un poco aburrido, principalmente porque los efectos malignos que le podemos poner a la pelota de los contrarios sólo funcionan en caso de que el golpe no haya sido bueno, y debido a la facilidad que presenta el juego, prontamente nos encontramos con mis amigos golpeando casi a la perfección.

En síntesis, no todas las grandes ideas se terminan transformando en grandes realidades. Y sino preguntéle a Links Extreme. X



## XTREME PC EL PROMEDIO

Un golf en estereoides. La idea innovadora. La tabla de récords en el Driving Range.

hoyos en total.  
Facilidad del Juego.

57%

FUSION  
ENGINE™

El nuevo motor Fusion™ es el resultado de la tecnología de los motores de fusión nuclear, que se ha desarrollado en colaboración con la NASA y el Departamento de Energía de los Estados Unidos. Este motor es el más potente y eficiente jamás creado, capaz de generar una potencia de 1000 CV por litro de combustible.



¡IMPRESIONANTE!

DOS TECNOLOGÍAS SE UNEN PARA CREAR AL  
**DESCENTE**



El motor de fusión Fusion™ es el resultado de la tecnología de los motores de fusión nuclear, que se ha desarrollado en colaboración con la NASA y el Departamento de Energía de los Estados Unidos.

**Thriller**

El motor de fusión Fusion™ es el resultado de la tecnología de los motores de fusión nuclear, que se ha desarrollado en colaboración con la NASA y el Departamento de Energía de los Estados Unidos.





# HARDWARE

UNA COMPLETA REVISIÓN DE LOS ÚLTIMOS ADELANTOS EN LA TECNOLOGÍA INFORMÁTICA

## Aureal anuncia su nuevo sistema de parlantes

**A**ureal Inc. anunció el mes pasado los planes para su nuevo sistema de parlantes que ■ introducirá entre Agosto y Septiembre de este año. Inicialmente estos serán distribuidos a través de la página web de Aureal y serán ofrecidos en conjunto con las placas de sonido a base del Aureal Vortex. Los modelos que se podrán elegir serán de 2.1 (2 satélites y un subwoofer) y 4.1 (4 satélites y un subwoofer), pudiendo entregar hasta 210W de potencia.

Estos nuevos productos funcionarán en

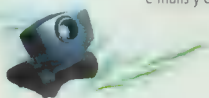
conjunto con los procesadores Vortex para proveer opciones especiales incluyendo una auto-calibración, la cual usa un micrófono para recibir los tonos que salen de los parlantes y calibrar de esta manera todo el sistema para una performance óptima dependiendo de la habitación en donde se encuentren. Los controles estarán colocados en un display ubicado en uno de los satélites, de forma de poder configurar y sincronizar fácilmente tanto el volumen como los bajos con la computadora. Cada satélite funcionará con una potencia de 35W mientras que el subwoofer funcionará ■ 70W. Todo el sistema de parlantes tendrá una salida de más de 100db respondiendo a todas las frecuencias.

## Un nuevo modelo de la WebCam

**C**reative Labs anunció la salida de su próxima cámara llamada Video Blaster WebCam 3. Esta se conecta vía el puerto Universal Serial Bus (USB) y le permite a los usuarios capturar imágenes, videos, mandar video e-mails y crear

una video conferencia a través de la internet.

La Video Blaster WebCam 3 viene con un sensor de alta resolución tres veces más potente que los anteriores. El aumento de la calidad de los lentes y un avanzado hardware de compresión y captura permiten mejores imágenes con mayor fidelidad de colores, ■ por lo menos es lo que dicen. La WebCam 3 también viene con un botón para sacar fotos. Esta cámara digital está optimizada para ser usada en Windows 98, ■ Plug & Play y costará US\$ 79 en USA.



## NOTICIAS DE ÚLTIMO MOMENTO

**Rage Software adopta S3TC como su nuevo estándar**

S3 formó una alianza con Rage Software de modo de incluir el nuevo sistema de compresión ■ texturas S3TC en todos sus futuros juegos. Sus primeros cuatro títulos saldrán en Octubre y serán: Midnight GT, Hostile Waters, Off Road GT y ■ Incoming Forces, ■ continuación del Incoming. S3TC, ya fue adoptada como un estándar del DirectX ■ permite que los juegos utilicen hasta seis veces la cantidad ■ texturas pudiendo así mejorar notablemente ■ calidad de las imágenes en 3D.

## Una experiencia virtual

Un artefacto interesante que parece ya esta en venta en USA es el PC Glasstron ■ Sony. Este accesorio es capaz ■ crear una imagen virtual de alta resolución cuando ■ la conecta a una notebook o a una salida de video. Tiene también un par de auriculares estéreo que puede ser usado tanto para juegos como para otras actividades multimedia. Sus paneles dobles de LCD crean una imagen de 30", personal y privada en un paquete que tan solo pesa 100g. El precio de este nuevo proyector virtual es ■ US\$ 2600 y se puede conseguir vía Internet en la página ■ Sony.





Más  
Energía,  
Más  
Poderio,  
Más  
Eficiencia y  
Más  
Rápido



NADIE OFRECE UNA VARIEDAD MÁS AMPLIA DE SOLUCIONES DE GRAN VELOCIDAD PARA GRÁFICOS, SONIDO, MULTIMEDIA, Y APLICACIONES DE INTERNET.



Acelera el desempeño de tu PC con nuestra galardonada línea de productos. Si quieres experimentar nuevas sensaciones en juegos, elegí a Diamond y su línea de aceleración Viper, Stealth o Monster. Si lo que buscas es la mejor experiencia en sonido, capaz de llegar directamente a tu corazón, elegí a Diamond y su línea de sonido Monster Sound. Si lo que necesitas es conectar

una Red en tu casa, para jugar juegos entre tus amigos, elegí a Diamond y su línea HomeFree. Si lo que deseas es tener la mejor conexión en Internet, elegí a Diamond y su línea de modems Supra Express o Supra Max. Aumenta tu diversión, tu productividad y tu creatividad. Para obtener más información visítanos hoy mismo en [www.diamond-mm.com](http://www.diamond-mm.com) o comunícate con tu proveedor de hardware más cercano.

**DIAMOND**  
MULTIMEDIA

Sienta el Poder de Internet

# Glosario Ilustrado

**Lo que siempre exigimos de una placa de video y nunca supimos para qué servía**

**L**a mayoría de las personas que hoy en día quieren comprarse una placa de video consultan con sus conocidos acerca de cual es la opción ideal. Sin embargo, si uno haría una encuesta preguntando qué significan y en qué nos benefician todas las características que nos recomiendan que tenga dicha placa de video, los resultados no serían del todo satisfactorios. Es por eso que vimos la necesidad de instruir a nuestros lectores acerca de lo que siempre quisieron saber de las placas de video y nunca nadie te supo explicar de una forma convincente.

■ Por Máximo Frias y Hernán Saban

## OpenGL

**Qué hace:** Es un API (Application Programming Interface) originalmente desarrollado por Silicon Graphics, el cual provee un set de funciones solamente de renderización, incluyendo funciones 2D y 3D tales como: modelaje, transformación, color, luces, alpha blending, niebla, texture mapping y motion blur.

**Lo que realmente hace:** Es un set de instrucciones que nos da la posibilidad de ampliar la compatibilidad de la placa de video y así poder jugar a más juegos.

## Glide

**Qué hace:** Otro API creado por 3dfx para el soporte de sus procesadores gráficos.

Soporta muchas características avanzadas, está bien documentado y es completamente gratis. Lo que hay que tener en cuenta es que a diferencia del OpenGL, el cual es un API independiente de la plataforma y el Hardware, el Glide es EXCLUSIVAMENTE para procesadores gráficos de 3dfx.

**Lo que realmente hace:** Uno de los API más estándar que ■ pueden encontrar en los juegos, que nos permite disfrutar nuestra placa 3dfx al máximo.

## AGP 2X/4X

**Qué hace:** El Accelerated Graphics Port (AGP) es una interface especialmente diseñada para entregar una alta performance en gráficos 3D.

**Lo que realmente hace:** Lo último en tecnología para que el procesador gráfico fun-



## Texture Mapping

**Qué hace:** Envuelve al esqueleto del polígono (wireframe) con una imagen (textura) para producir un objeto en 3D.

**Lo que realmente hace:** Lo que hace es envolver polígonos con imágenes determinadas. En el Quake, el término "texture map" es conocido como "skin".

## Frame Buffer

**Qué hace:** Es la porción de memoria de video en donde son guardados los colores para luego ser mostrados en el monitor.

**Lo que realmente hace:** Exactamente lo mismo.

## Double Buffering

**Qué hace:** Se llama Double Buffering al proceso de almacenar en una memoria (Back Buffer) la imagen que se va a visualizar en el próximo cuadro que será mostrada en pantalla.

**Lo que realmente hace:** Optimiza la transición de escenas para una visualización más fluida.

## Triple Buffering

**Qué hace:** Es una técnica que se encarga en dividir el frame buffer en tres áreas: dos buffers en donde se almacena la información y otro en donde se muestra. Esto le permite a los programas mostrar un cuadro de una animación en un buffer mientras escribe el próximo cuadro en el otro buffer y luego empieza a renderizar en el tercer buffer mientras los otros dos siguen en uso.



**Lo que realmente hace:** Optimiza la transición de escenas para una visualización aún más fluida.

## Z-Buffering

**Qué hace:** Se encarga de calcular la distancia que se encuentra desde cada objeto que se ve en el entorno 3D hasta la "cámara" para poder dibujarlos en el orden correcto: los más lejos primero, los más cerca después.

**Lo que realmente hace:** Permite que se generen los objetos en el orden correcto evitando el hecho de tener a un árbol distante encima de la ventana de una casa cercana.

## Z-Buffer

**Qué hace:** Es la parte de la memoria de video que esta reservada para almacenar la información de la "profundidad" para cada pixel de la pantalla.

**Lo que realmente hace:** Una vez que los polígonos son renderizados con Z-Buffering, se almacenan en el Z-Buffer sólo aquellos que se ven en la pantalla.

## Stencil Buffering

**Qué hace:** Es una característica que poseen ciertas placas de video para evitar renderizar aquellas partes de la imagen que no cambian.

**Lo que realmente hace:** Una característica muy avanzada para evitar el uso innecesario del procesador gráfico.

## Perspective-correct Texture Mapping

**Qué hace:** Reduce la cantidad del mapeado de polígonos con Z-buffering y facilita remover las superficies que no se ven.

**Lo que realmente hace:** Provee un



■ Sin Bilinear Filtering.

mapeado de texturas más realista asegurándose de que las texturas disminuyan apropiadamente con la "distancia" y que éstas no se pisen entre si.

## Pixel Fill Rate

**Qué hace:** Una forma de medir que tan rápida es una placa de video al mapear las texturas sobre los polígonos.

**Lo que realmente hace:** Una forma comercial de comparar los distintos modelos de placas de video que van saliendo en el mercado.

## Palettized Textures

**Qué hace:** Es una forma de compresión usada para reducir el tamaño de la textura cuando ésta no tiene muchos colores.

**Lo que realmente son:** Aquellas de 4 bits pueden tener 16 (2<sup>4</sup>) colores diferentes, las de 8 bits pueden tener 256 (2<sup>8</sup>) colores.

## Multi-texturing

**Qué hace:** Es la capacidad de procesar y aplicar más de una textura a un objeto o polígono.

**Lo que realmente hace:** Permite la creación de imágenes más realistas y complejas imposibles de generar mediante una sola textura.

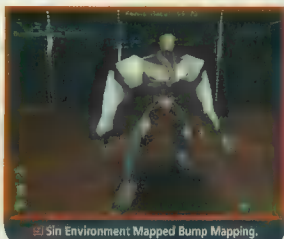
## Per-pixel MIP mapping

**Qué hace:** Reduce la deformación de la textura al ser aplicada a un objeto que se observa a diferentes distancias, definiendo un mapa llamado "MIP map" con distintos tamaños de texturas para ser aplicadas posteriormente en dicho objeto en sus diferentes distancias.

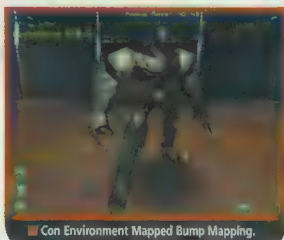
**Lo que realmente hace:** Al usar diferentes mapas de texturas para las distintas distancias de un objeto, la renderización se ace-



■ Con Bilinear Filtering.



■ Sin Environment Mapped Bump Mapping.



■ Con Environment Mapped Bump Mapping.

lera notablemente.

## Bilinear Filtering

**Qué hace:** Es una técnica para difuminar las texturas y hacer que éstas estén menos pixeladas.

**Lo que realmente hace:** Elimina la pixelación de la imagen generando las dichas "texturas nubladas" para una mejor visualización.

## Trilinear Filtering

**Qué hace:** Por cada polígono que es renderizado, los dos MIP maps que más se acercan al tamaño de éste, son usados para calcular los colores más realistas en cada pixel. Esta técnica es superior al Bilinear y al MIP-Mapping.

**Lo que realmente hace:** Es una combinación del Bilinear Filtering y el MIP-Mapping la cual mejora aún más la calidad de la textura que está aplicada en el polígono.

## Anisotropic Filtering

**Qué hace:** Es un filtrado que arregla los problemas generados por el Bilinear y el Trilinear Filtering al ser aplicados en texturas oblicuas a la posición de la cámara. La forma en que lo soluciona, es tomando muestras extra de la textura original de



**Lo que realmente hace:** Al usar diferentes mapas de texturas para las distintas distancias de un objeto, la renderización se acelera notablemente.

## Bilinear Filtering

**Qué hace:** Es una técnica para difuminar las texturas y hacer que éstas estén menos pixeladas.

**Lo que realmente hace:** Elimina la pixelación de la imagen generando las dichas "texturas nubladas" para una mejor visualización.

## Trilinear Filtering

**Qué hace:** Por cada polígono que es renderizado, los dos MIP maps que más se acercan al tamaño de éste, son usados para calcular los colores más realistas en cada pixel. Esta técnica es superior al Bilinear y al MIP-Mapping.

**Lo que realmente hace:** Es una combinación del Bilinear Filtering y el MIP-Mapping la cual mejora aún más la calidad de la textura que está aplicada en el polígono.

## Anisotropic Filtering

**Qué hace:** Es un filtrado que arregla los problemas generados por el Bilinear y el Trilinear Filtering al ser aplicados en texturas oblicuas ■ la posición de la cámara. La forma en que lo soluciona, es tomando muestras extra de la textura original de acuerdo a la dirección de la perspectiva ■ la que la textura está siendo mapeada.

**Lo que realmente hace:** Una mejor forma de visualizar las texturas superior a todas las anteriores.

## Environment Mapped Bump Mapping

**Qué hace:** Es una combinación de tres



mapas de texturas que se realiza en cada pixel de la pantalla incluyendo el "Bump Map" ■ mapa de relieve.

**Lo que realmente hace:** El Bump Mapping provee un alto nivel de realismo visual, dándole distintas reflexiones de luz a cada pixel dependiendo en la textura y el "bump map".

## Fogging

**Qué hace:** Es un limitador de profundidad que utiliza un efecto tipo niebla que desaparece a los objetos más lejanos.

**Lo que realmente hace:** Crea un escenario el cual contiene el mínimo indispensable de



objetos visibles, facilitando estrepitosamente la tarea del procesador gráfico.

## Dithering

**Qué hace:** Se usa para ocultar el "anillo"



de colores cuando se renderiza en pocos colores (tipo 16bits). Este "anillo" aparece cuando no hay suficientes tonos de colores, haciendo que el ojo vea un cambio repentino entre dos tonos distintos.

**Lo que realmente hace:** Una forma "económica" de arreglar los errores visuales que se generan cuando se renderiza en 16 bits.

## Per-pixel Alpha Blending

**Qué hace:** Provee efectos atmosféricos realistas como podrían ser transparencias y reflejos.

**Lo que realmente hace:** Es el efecto clave para lograr los reflejos y transparencias del agua, cristales, etc.

## Specular Highlighting y Gouraud shading

**Qué hace:** Controlan la intensidad de una o más fuentes de luz, produciendo un reflejo de éstas sobre las texturas y calculan los niveles de sombras de los polígonos de acuerdo a la distancia en la que se encuentra la textura del foco.

**Lo que realmente hacen:** Generan los efectos de luces, haciendo que las superficies se vean húmedas, brillosas ■ metálicas.

## Vsync

**Qué hace:** Es cuando el procesador gráfico terminó de renderizar la imagen y espera ■ la sincronía vertical del monitor para empezar a renderizar el próximo.

**Lo que realmente hace:** Si esta opción se desactiva los resultados de los testeos que se le realicen al procesador gráfico serán mayores aunque la diferencia visual sea prácticamente imperceptible para el ojo humano. ✕

# Nueva generación de productos Teppro

Una plaqueta "milagrosa", soluciona sus problemas!



**Teppro Resurrector**

**único que restaura  
sistemas operativos**

Se dañó el Windows, se borraron todos los Programas, se desconfiguró internet...

¡OTRA VEZ! hay que pagar para que venga un técnico y perder horas y horas? ☹

NO, si tenía la Teppro Resurrector,  
¡Todo se solucionará simplemente  
reiniciando su PC!



**¿Cómo trabaja?**

Este moderno dispositivo, crea una partición oculta para guardar los datos de su disco rígido, y va aumentando el espacio a medida que se torna necesario. Esta partición está extremadamente protegida contra cualquier intento de eliminar o modificar su contenido.

**Ahorre fortunas y alcance una mayor eficiencia**

Muchas veces, cuando los programas fallan, es necesario acudir a un personal especializado, que generalmente puede demorar días en llegar.. sin mencionar el tiempo que requiere instalar y configurar Windows 98, Office y otras aplicaciones nuevamente. Todo esto implica una pérdida enorme de tiempo que ocasionan un gran dolor de cabeza.

Resurrector, con una sola vez de resguardo, puede recuperar su sistema operativo, los programas y aplicaciones cuantas veces quiera y en muy pocos minutos!

Apto para: Cyber Café      Aula de computación  
Consultorios              Empresas

**Teppro MILLENIUM**

MILLENIUM, es un dispositivo creado con el fin de solucionar los problemas que nos están amenazando en los últimos tiempos. Esta placa tiene la función de continuar manteniendo el calendario correcto (Hardware) en su computadora, ya que este problema puede ocasionar un caos para todo el mundo.

\* Obtenga el testeador de compatibilidad certificado por NSTL en la página de Teppro: [www.teppro.com](http://www.teppro.com)

¿Ud. y su institución están preparados para el  
problema del año 2000?

**Y2K  
2000  
Compliant**



**Teppro Milenium**



**Asia Computers Trade Co.,**

**Envíos  
a todo el país**



**TEPPRO**

[www.teppro.com](http://www.teppro.com)

**WEB EN ESPAÑOL**

Representante exclusivo en Argentina  
Consulte precio al gremio: 954-6000/6001





# Pioneer DVD-103S

**La solución perfecta para aquellos que querían reemplazar completamente a su antiguo lector de CDs**

**U**na actualización a la que muchos usuarios todavía le temen es al cambio de lectora de CDs por una de DVDs. En los últimos 2 años las lectoras de DVD fueron mejorando notablemente al punto de llegar a reemplazar a un dispositivo que está destinado a su extinción, el CD-ROM. Ahora Pioneer sacó al mercado su último modelo 6X, el cual ofrece una serie de beneficios que hacen que las dudas acerca del cambio sean solamente prejuicios.

## Dos lectoras en una

Desde que salieron las lectoras de DVD-ROM, éstas fueron mejorando cada vez más rápido para poder lograr reemplazar completamente a las lectoras de CD-ROM. Esta nueva lectora de Pioneer muestra cómo se puede lograr una excelente performance leyendo DVDs y manteniendo una buena lectura de los CDs.

Las velocidades de lectura que alcanza son de 8.100KB/s (6x) leyendo DVDs y 4.800KB/s (32x) cuando lee CDs.

Ya en sus modelos anteriores, Pioneer había solucionado varios de los problemas

leyendo CD-R, que son en los que normalmente fallan este tipo de lectoras. Ahora se puede decir que prácticamente no tiene ningún tipo de problema leyendo cualquier clase de CD-ROM, sea: Audio, CD-R, CD-RW o VCD.

Otra característica que vale destacar es la velocidad de extracción de audio. Sorprendentemente el modelo 103S de Pioneer

puede extraer audio en una velocidad de 1.800KB/s (12x) sin ningún tipo de ruido o defecto alguno.

## Para ver películas

Hasta el día de hoy, si te comprás un lector de DVD, es para ver películas. Afortunadamente el Pioneer 103S (a diferencia de modelos anteriores), es compatible con los Player de SoftDVD más conocidos y con las placas decodificadoras de Hard como pueden ser: Dxr2 de Creative o la Sigma Hollywood Plus.

Si llegás a cambiar tu antiguo lector de DVD por este modelo, vas a notar la diferencia de velocidad más que nada en el momento de hacer FastForward o Review cuando veas que los cuadros son más fluidos y no tan entrecortados.

## Características Principales

- Soporte de discos: DVD-ROM/Video simple y doble capa, DVD-R, CD-ROM, CDs i Audio, CD-R, CD-RW, VideoCDs, PhotoCDs y CD-Extra
- Sistema de bahía Slot-In
- 8.100Kb/s de transferencia máxima leyendo DVDs (6X)
- 4.800Kb/s de transferencia máxima leyendo CDs (32X)
- 120ms de tiempo de acceso en DVDs
- 90ms de tiempo de acceso en CDs
- Soporta ATA/ATAPI-4, Ultra DMA33
- Extracción de Audio Digital a 12X
- 512Kb de memoria buffer

## Conclusión

Aunque el precio no es el más económico, esta es una opción muy recomendada para aquellas personas que quieren liberar espacio en el gabinete sacando el lector de CDs. Por otra parte, si tenés una PC lo suficientemente potente como para correr los SoftDVD y tenés una placa de video con salida a TV, o tenés una decodificadora por Hard; podés ver películas en DVD por mucho menos de lo que cuesta un reproductor para el Televisor. **X**



Con el Pioneer DVD-103S podés disfrutar de tus películas favoritas.

## XTREME PC EL PROMEDIO

Un lector de DVD y CD con una excelente performance en ambos modos. La velocidad de lectura y extracción de audio. El sistema Slot-In para introducir discos.

El precio es un tanto elevado comparado con otras lectoras.

**93%**

El PC-DVD™ Encore 6x de Creative Labs

# películas.

hace todo lo que hace su CD-ROM actual

# películas.

con velocidad, confiabilidad y compatibilidad

# películas.

¿Ah, pero Usted quiere ver películas, cierto?

¡Perfecto! El PC-DVD™ Encore 6x de Creative Labs además trabaja como un CD-ROM, el cual sirve para correr sus aplicaciones de multimedia, instalaciones de software, CDs de música y cualquier otro formato CD. Como el DVD almacena hasta 17-gigabytes (más de 25 veces la capacidad de un CD-ROM), usted puede disfrutar más acción de multimedia, sonido digital y video cristalino. ¡Pero el PC-DVD™ no es solo una unidad de CD-ROM mejor; es un teatro digital para el hogar en su PC!



Añadimos el Desktop Theater 6.1, un sistema de sonido Digital Surround completo, tal como gozarías en una sala de cine.



Con la resolución increíble de su tarjeta decodificadora Dxr3™ para video MPEG2, usted disfrutará una imagen inigualable. ¡Solamente falta relajarse y disfrutar de sus palomitas de maíz!

Visite nuestro Website para más información.

## CREATIVE®

WWW.SOUNDBLASTER.COM

# JUEGO EXTENDIDO

EL RINCON DONDE ANALIZAMOS LAS ÚLTIMAS EXPANSIONES Y PATCHES DE TUS JUEGOS FAVORITOS

COMPañIA / DISTRIBUCIÓN:

## Combat Pilot No.1 (Attack) Squadron

Por Pablo Benveniste

**C**omo ya hemos visto hace algún tiempo (XTreme PC Nro. 14 pág. 54), Combat Flight Simulator de Microsoft es, al igual que su predecesor civil, Flight Simulator 98, un juego capaz de poder ser expandido en todos sus aspectos casi infinitamente gracias a su capacidad de adoptar escenarios, aviones y hasta misiones y campañas diseñadas especialmente.

Sin apartarse del entorno de la Segunda Guerra Mundial en Europa, lo que esta entrega de Combat Pilot ofrece siete nuevas aeronaves que incluyen, respecto de las fuerzas aliadas, a los aviones de ataque P-51B Mustang, P-38J Lightning y Hawker Typhoon y al entrenador Piper L4 Grasshopper. Mayores son las sorpresas al ver que, en cuanto a la Luftwaffe alemana, encontraremos al bombardero en picada Ju-87 Stuka, al caza propulsado a cohete Me-163 Komet, y a la bomba voladora V-1. Esta última es un caso especial porque se encuentra en su versión tripulada y no tripulada y ambas podrán ser comandadas, claro está que en misiones suicidas. Sin embargo, la V-1 no es la única con más de una alternativa, el resto de los aviones poseen dos esquemas de pintura alternativos, salvo en el caso del Ju-87 que, por encontrarse en dos versiones diferentes, aparte de variar su coloración también lo hace en armamento.

Aunque el P-38 o el Typhoon son conocidos clásicos, los productores se han esmerado bastante en recrear algunas aeronaves poco convencionales como el Me-163 (ausente hace mucho tiempo) y otros que hasta ahora no habían aparecido, como una versión anterior al célebre Mustang al cual estamos acostumbrados. Es cierto que tanto el Ju-87 como el P-38 ya figuraban en Combat Flight Simulator, pero es necesario aclarar que no se podían pilotear y por

lo tanto solamente figuraban como terceros aviones que intervenían en las misiones.

Combat Pilot No.1 se limita exclusivamente a agregar nuevos aviones. Si de escenarios se trata, nada más aporta una pequeña y muy precaria base de lanzamiento de V-1s ubicada en Francia y apuntando directamente a Londres. El hecho de no incluir ningún escenario nuevo no es tan grave como la ausencia total de alguna misión para utilizar los nuevos aviones en las tareas para las

cuales fueron hechos. Esto se nota mucho en el caso del Me-163, que por causa de sus características muy especiales de capacidad y autonomía no puede ser adecuado a ninguna de las misiones predefinidas en el juego. El resto de los aviones pueden ser utilizados en dichas misiones sin mayor dificultad, pero entonces se cae en el problema de ser los únicos del escuadrón utilizando la nueva aeronave escogida. En estos casos, habrá que tomar medidas más drásticas tales como modificar los directorios del juego. También hay que hacer esto si se pretende recurrir a este agregado de aviones al protagonizar alguna campaña. Lo que sí se puede lograr en un modo relativamente serio es pilotear una V-1 despegando desde el men-







cionado campo de lanzamiento hasta hacer impacto en objetivos clave en el corazón de Inglaterra. Para esto, el manual de Combat Pilot No.1 especifica las cantidades de combustible y los parámetros de vuelo necesarios para hacer este viaje de ida lo más realista posible. El manual hace referencia también a algunas características a considerar sobre el tipo de misiones que realizaba el Me-163, pero desgraciadamente no se pueden aplicar a pleno en ninguna circunstancia.

Gráficamente, la calidad de los aviones es bastante dispar. De entre el grupo sobresalen el Komet, el L4 y el P-51B. La V-1 es tan

sencilla como en la realidad por lo que no merece juicio. Respecto de los aviones restantes, algunas versiones que se pueden bajar gratuitamente de Internet no tienen nada que envidiarles. Por el contrario, si se debe resaltar que absolutamente todos los aviones están totalmente articulados en cuanto a alerones, flaps y trenes de aterrizaje. De hecho, hasta el Komet posee su tren eyectable y el patin de aterrizaje. Entre los aviones se notan altibajos en la calidad de los tableros y los sonidos. Por ejemplo, mientras que la V-1 se escucha estupendamente, los motores lineales del Typhoon, P-51B, P-38 y Stuka son ampliamente superados por los que ya se encuentran en el juego. Los paneles en general son de una calidad bastante inferior respecto de que ya vienen en el juego. Por otro lado, los modelos de vuelo son realistas y los rendimientos son los de esperar según el tipo de avión que se esté comandando.

Combat Pilot No.1 se destaca por enriquecer a Combat Flight Simulator con nuevas aeronaves, especialmente en el caso de las que son menos comunes de encontrar en el mercado. Pero la carencia de misiones específicamente diseñadas será un factor muy importante que se sufrirá a la hora de encontrar alguna alternativa interesante para explotar todo el potencial de un buen engine y de un potente y flamante armamento.

**LO QUE SÍ:** Incluye aeronaves poco convencionales.

**LO QUE NO:** No tiene misiones ni campañas para los nuevos frentes.

**60%**



**adquieralo aquí primero**  
**TIENDA ONLINE 24HS**



**Ahora!**



**Ahora!**



**Ahora!**



**Pre-Ordones**

**www.iu.com.ar**  
Visitenos también en nuestros locales

**precios.increibles lanzamientos.ahora catálogo.com**

Galería Jardín Florida 537 1er piso, L449 (1005) Capital Federal - Tel.: **4393 8689** Microcentro Paraguay 747 (1057) Capital Federal - Tel.: **4315 8838**

# LA ZONA 3D

EL LUGAR DE CONSULTA PARA LOS FANÁTICOS DE LOS ARCADES 3D

## Starsiege: Tribes

### Un nuevo rey ha nacido



■ Por Durgan Nallar

**D**ynamix, una compañía del grupo Sierra, lanzó al mercado uno de los primeros productos cuya temática exclusiva es el juego cooperativo. Otros exponentes de la nueva tendencia como el agregado para Half-Life llamado Team Fortress Classic y, por supuesto, Team Fortress 2, que ya se perfila en el horizonte, son duros contendientes en el mismo terreno. Sin embargo, destronar a Tribes va a resultar muy difícil. ¿La razón? Estamos ante un clásico instantáneo.

Tribes tiene el potencial para convertirse en el juego favorito de todos aquellos afortunados que tengan alguna de estas dos oportunidades: acceso a Internet vía cable módem, o un grupo de por lo menos cuatro amigos dispuestos a reunirse para armar una red local. En ambos casos, hay que olvidarse de toda vida social, o sea, avisar a parejas y familiares,

pedir vacaciones y endeudarse con el mercadito de la esquina, porque vamos a necesitar provisiones para varios días. Tribes es cien por ciento adictivo.

Por supuesto, alguno de nosotros tal vez podría probar jugar en Internet vía un módem normal, pero tomando los recaudos del caso; es decir, conectarse a altas horas de la madrugada o los domingos temprano. Ya existe un server argentino en

200.32.122.14:28001 reportado por GameSpy 3D. Aún así, es posible que como en todo FPS tengamos demasiado lag. Tribes dispone de un código de comunicaciones más veloz que el de Quake II, así que nada es imposible.

### La cibertribu

El trasfondo histórico de Tribes se apoya en el universo de Starsiege y CyberStorm. En el futuro distante, grupos de colonos

terrestres luchan por el dominio de la galaxia. Existen diversos clanes mayores e incontables clanes menores que luchan por el control de varios planetas. Los gigantes robots guerreros de Starsiege no aparecen aquí, sin embargo; los jugadores de Tribes representan a las milicias, por lo que la inclusión de los colosales monstruos hubiera desequilibrado el juego, aunque Dynamix insinúa que las cosas podrían cambiar con un parche o bien en la segunda entrega del juego, Tribes II. Por ahora cada jugador forma parte de un clan de mercenarios que deben combatir a muerte contra los otros.

### Pasión indígena

Lo maravilloso de Tribes es que desde el principio fue diseñado como un juego para equipos, y por tanto los modos de juego y las armas han sido afinadas con ese fin. De 2 a 32 jugadores pueden tomar parte en un combate. No se puede jugar solo, a excepción de unas cuantas misiones que sirven como tutorial. Jugar en forma cooperativa es mucho más satisfactorio que el todos contra todos del clásico Deathmatch.

Por otra parte, el engine propietario de Dynamix permite un terreno de batalla de hasta ocho kilómetros de longitud, abierto y sin limitaciones, en cuanto es posible entrar y salir de edificios y estructuras sin cambiar de mapa ni experimentar demoras. Los soldados se mueven con libertad por llanuras y desiertos, corriendo, volando por cortos trayectos con sus jet-packs o a bordo de vehículos aéreos pilotados por alguien del equipo. Pelean en el suelo, en el aire o dentro de sus bases y de las fortificaciones con total soltura, al contrario de otros juegos en los que la geometría del engine limita el diseño a interiores y los espacios abiertos se simulan con texturas paisajistas en un gran



■ Se pueden hacer gestos y dar órdenes verbales.

túnel cerrado. Los jugadores pueden darse comandos de voz (por ejemplo: "¡Necesito medicina!") y tienen acceso a una vista aérea del mapa con el fin de aplicar la mejor estrategia posible. Los amplios espacios de batalla de Tribes se completan con efectos de niebla, lluvia y nieve, tanto de día como de noche. Soporta aceleración por hardware y sonido posicional. Contempla la posibilidad de que el juego se conecte a Internet y busque una partida en curso en la base de datos de Dynamix ([www.sierra.com/dynamix/tribes](http://www.sierra.com/dynamix/tribes)), en donde también se pueden conseguir editores y mapas nuevos, skins y amigos para formar un clan estable. Se puede jugar también en una red de área local montando un server propio, la opción más recomendada para la mayoría de nosotros.

## Formas de vida

Tribes es principalmente un juego de Capture the Flag (capturar la bandera), en el cual el objetivo es retener a salvo la insignia propia mientras robamos la del enemigo y la traemos a nuestra base tantas veces como sea posible antes de que el reloj toque el final. Ambas banderas son necesarias para anotar un punto. Si el enemigo tiene cautiva nuestra bandera y nosotros la suya, ninguno de los dos puede anotar puntos hasta que una de las banderas haya sido regresada a su base. Esta es la forma de juego estándar, aunque existen variaciones más que interesantes.

Capture and Hold (capturar y retener) es el juego más indicado para aquellos jugadores que sepan trabajar en equipo y puedan asumir un rol tanto defensivo como ofensivo. Los puntos para el clan se determinan según cuántas áreas controle el grupo y durante cuánto tiempo. Es necesario tomar una base con suficiente fuerza como para retenerla.



En Tribes el trabajo en equipo es crucial.



El engine soporta interiores y exteriores

Defend and Destroy (defender y destruir) obliga a las tribus a arrasar con ciertos items distribuidos tanto dentro como en los alrededores de las bases enemigas, cuidando de que los contrarios no hagan lo mismo con nosotros. Estas son las batallas más encarnizadas y sangrientas y sólo aptas para los más organizados.

Find and Retrieve (encontrar y recuperar) es un modo de juego que prioriza la velocidad sobre la potencia ofensiva. La idea es robar ciertos elementos esparcidos por todo el mapa y llevarlos a la base. El clan que obtenga todos los elementos gana o, si el tiempo se agota, el que tenga más en su poder.

La última forma de juego es también la menos inspirada, el Deathmatch. Aquí el equipo con más asesinatos gana. El DM de Tribes es la única forma de jugar que no supera en calidad al viejo y peludo DM de la serie Quake, y por tanto es difícil encontrar un servidor corriendo esta clase de variante.

## Los hombres de lata

Cada soldado de Tribes debe elegir entre tres tipos de armaduras, teniendo en cuenta su tarea dentro del clan. La armadura liviana permite moverse con rapidez y saltar distancias muy grandes, pero portar menos armas y equipo. Su resistencia es muy limitada. La armadura media tiene mayor durabilidad pero obliga a andar más despacio y

saltar distancias cortas. La armadura pesada debe usarse sólo cuando tememos quien nos cubra las espaldas o dentro de las fortalezas porque, aunque permite cargar el equipo más pesado disponible, reduce tremendamente la velocidad y hace que la posibilidad de saltar sea una ilusión. Los tres tipos de armaduras deben usarse en conjunto para tener éxito, por eso es importante una planificación previa.

Junto a las armaduras, la elección de las armas apropiadas para cada misión es crucial. Tenemos blasters de munición ilimitada y alto radio de impacto, rifles de plasma y ametralladoras, un veloz lanzador de discos explosivos, uno de



granadas, un rifle láser de alcance instantáneo (un tiro en la cabeza y casi muerto), un arma capaz de drenar la energía del enemigo y un mortero pesado para atravesar las defensas de la tribu rival. Todas pueden utilizarse con la función de sniper, un zoom de varios aumentos, ideal para cazar a distancia. Además, el juego dispone de otros elementos tales como granadas de mano, mochilas de reparación y de energía, equipo para hacerse invisible al radar, etc.

Tribes es sin duda una fuente de sorpresas y, a medida que se profundiza en sus posibilidades, es fácil ver que jugarlo resulta atrapante y divertido como muy pocos productos. Si hasta ahora, queridos enfermitos de los arcades 3D, no habían probado armarse una LAN aunque sea los fines de semana, Starsiege: Tribes es el MEJOR pretexto posible.

¡Vamos, caracho, organicen equipos y métense en esas armaduras!



# ¿te perdiste algún ejemplar?

# Xtreme PC

ahora conseguir números atrasados para completar tu colección es bien sencillo:

<p><b>Número 1</b></p> <p><b>Knight</b></p> <p>Reviews: Jedi Knight Quake 2 - The Curse Of Monkey Island - Tomb Raider 2</p> <p>Reviews: Shadows of the Empire - Resident Evil y muchos más.</p> <p>Soluciones: Hitman 2 - Comanche 3</p> <p>Trucos</p>	<p><b>Número 2</b></p> <p><b>Apertura '97</b></p> <p>Reviews: Duke Nukem Forever - Henry Hunter - Half Life</p> <p>Reviews: Age of Empires - Doomdark - Abber - Odyssey y muchos más.</p> <p>Soluciones: 1 Skulls of the Torture</p> <p>Trucos</p>	<p><b>Número 3</b></p> <p><b>Monkey Island - Unstoppable</b></p> <p>Reviews: Quake 2 - Need For Speed 2 SE - Turbulence - Longbow 2 y muchos más.</p> <p>Soluciones: Satisfacer Trucos</p>	<p><b>Número 4</b></p> <p><b>Agotada!</b></p> <p>Reviews: The Curse Of Monkey Island (Primera parte)</p> <p>Soluciones: Y muchos más</p>
<p><b>Número 5</b></p> <p><b>Battlezone</b></p> <p>Reviews: Battlezone - Gabriel Knight II</p> <p>Reviews: Worms 2 - FIFA '98 y muchos más.</p> <p>Soluciones: The Curse Of Monkey Island (Segunda parte) y Broken Sword (Primera parte)</p> <p>Trucos</p>	<p><b>Número 6</b></p> <p><b>Agotada!</b></p> <p>Reviews: The Curse Of Monkey Island (Segunda parte) y Broken Sword (Primera parte)</p> <p>Soluciones: Y muchos más</p>	<p><b>Número 7</b></p> <p><b>Forsaken</b></p> <p>Reviews: Forsaken - Command &amp; Conquer 2 - Tibérien Sun - Simcity 2000</p> <p>Battlezone - Intestine '76</p> <p>Arenal y muchos más.</p> <p>Soluciones: Balls Of Steel Trucos</p>	<p><b>Número 8</b></p> <p><b>Sim</b></p> <p>Reviews: SUN - Industry - Sim - Force Commander - Blood 2 - Jagged Alliance 2</p> <p>Reviews: Unlimited Race - The Day In The Swamp - Bus a Move 2 y muchos más.</p> <p>Soluciones: Zork: Grand Inquisitor</p> <p>Trucos</p>
<p><b>Número 9</b></p> <p><b>Copa del Mundo Francia '98</b></p> <p>Reviews: Copa del Mundo Francia '98 - Fútbol Especial Superstar II - Más de 1000 fotos para salir cometas</p> <p>Reviews: Forsaken - Unreal - y muchos más.</p> <p>Soluciones: Lands Of Lore 2 - Guardians of Destiny (Primera parte)</p> <p>Trucos</p>	<p><b>Número 10</b></p> <p><b>Mortal Kombat 4</b></p> <p>Reviews: Duke 2000 - Fighter Squadron - Kickout Kings</p> <p>Reviews: Mortal Kombat 4 - Command &amp; Conquer: B.E.L. Quake 2 - The Rectifying y muchos más.</p> <p>Soluciones: Lands Of Lore 2 - Guardians of Destiny (Segunda parte)</p> <p>Trucos</p>	<p><b>Número 11</b></p> <p><b>Need For Speed 3</b></p> <p>Reviews: Need For Speed 3 - Prince of Persia 3D - Heretic II</p> <p>Reviews: Heart Of Darkness - Santarium - A Flying Collector Series y muchos más.</p> <p>Soluciones: Command &amp; Conquer: B.E.L. (Primera y segunda parte)</p> <p>Trucos</p>	<p><b>Número 12</b></p> <p><b>Agotada!</b></p> <p>Reviews: Grim Fandango - FIFA '99 - South Park - Redline</p> <p>Reviews: PC Cálculo BGP - Fútbol 6.0 Ext. 1 - Command &amp; Conquer: B.E.L. (Segunda parte) - Santarium</p> <p>Trucos</p>
<p><b>Número 13</b></p> <p><b>Indiana Jones and the Infernal Machine</b></p> <p>Reviews: Indiana Jones and the Infernal Machine - X-Wing Alliance - Rogue Squadron</p> <p>Reviews: Duke 2000 - Need For Speed II</p> <p>Soluciones: Hardwar - Warlords II y Command &amp; Conquer: B.E.L. (Tercera parte)</p> <p>Trucos</p>	<p><b>Número 14</b></p> <p><b>Tomb Raider II</b></p> <p>Reviews: Tomb Raider II - Quake 2 - The Rectifying y muchos más.</p> <p>Soluciones: B.E.L. (Cuarta y quinta parte) - Hopkins FBI y Egipto 1756 A.C.</p> <p>Trucos</p>	<p><b>Número 15</b></p> <p><b>Agotada!</b></p> <p>Reviews: Mechwarrior 3 - Braveheart</p> <p>Reviews: FIFA '99 - PC Fútbol 6.0 - Apertura '98</p> <p>Tomb Raider III - GDI - y muchos más.</p> <p>Soluciones: Grim Fandango y Files The Game</p>	<p><b>Número 16</b></p> <p><b>380</b></p> <p>Reviews: Team Fortress 2 - South Park - Redline</p> <p>Reviews: The Day Project - Oshinoko Ale 1 - Egipto y muchos más.</p> <p>Soluciones: 380 Trucos para PC - El Complejo del Quijote - Glory V Dragon Fire</p> <p>Trucos</p>
<p><b>Número 17</b></p> <p><b>Daiikatana</b></p> <p>Reviews: Daiikatana - Kingpin - Quake III: Arena</p> <p>Reviews: Sam &amp; Max - Pro Pinball - Big Race USA - Baldur's Gate y muchos más.</p> <p>Soluciones: Quest for Glory V - Dragon Fire y Heart of Darkness</p> <p>Trucos</p>	<p><b>Número 18</b></p> <p><b>Premios</b></p> <p>Reviews: Descent 3 - X-Com Alliance - Remnant</p> <p>Edición Especial Entrega de los Premios Xtreme a los mejores juegos de 1998</p> <p>Reviews: Worms Armageddon - Test Drive 5</p> <p>Soluciones: Beans &amp; Butthead - DO U</p> <p>Trucos</p>	<p><b>Número 19</b></p> <p><b>Agotada!</b></p> <p>Reviews: Shadowman - Legacy of Kain: Soul Reaver - Fight Unlimited II - Mortal</p> <p>Reviews: X-Wing Alliance - Rogue Squadron - Fighter Squadron - Star Wars Episode 1 - The Phantom Menace y Beer</p> <p>Soluciones: Baldur's Gate (parte II) y Ring Trucos</p>	<p><b>Número 20</b></p> <p><b>Agotada!</b></p> <p>Reviews: Informa especial de la exposición E3 - Pompeii Keeper 2</p> <p>Reviews: Star Wars Episode 1 - The Phantom Menace y Beer</p> <p>Soluciones: Baldur's Gate (parte II) y Ring Trucos</p>
<p><b>Número 21</b></p> <p><b>Agotada!</b></p> <p>Reviews: Mail Life - Opposing Force - Battlezone 2 - The Sims</p> <p>Reviews: Warcraft 2 - PC Fútbol 7.0 - Alien vs. Predator - Vira Football - South Car GT - Tenacious y muchos más.</p> <p>Soluciones: Black Dahlia</p> <p>Trucos</p>	<p><b>Los que residen en Capital Federal o el Gran Buenos Aires también pueden adquirir los números atrasados enviándonos un giro postal o telegráfico. Y por favor, no se olviden de colocar que el giro es a nombre de Martín Varsano, ya que al colocar en el giro "Xtreme PC" se invalida automáticamente y no vamos a poder mandar las revistas.</b></p>		

**A partir de ahora podés comprar ejemplares en Capital de Lunes a Viernes! El precio de los ejemplares comunes es de \$4.90 y el de los que vienen con CD de \$ 6.90**

Si vivís por Capital o el GBA, podés comprarlos en Paraguay 2452 # "B" - Capital Federal, de lunes a viernes de 12 a 18 horas. Si vivís en el interior, enviá un giro postal o telegráfico por el valor total de los ejemplares pedidos a la siguiente dirección: Martín Varsano - Casilla de Correo 1488 (1000) - Correo Central - Buenos Aires. El envío corre por nuestra cuenta. Ah! No te olvides de indicar en el giro que ejemplares querés.

¿SABIAS QUE HAY UN NUEVO NIVEL  
EN REVISTAS DE CONSOLAS?

PLAYSTATION ■ NINTENDO 64 ■ DREAMCAST ■ ARCADES

# NEXT LEVEL

VIDEOJUEGOS DE ULTIMA GENERACION

Nº 7 • AGOSTO 1999

¿Te gustaría ser el chofer de la mafia?

## DRIVER

**La guerra de los 128 bits:**

Playstation 2, Dreamcast

Nintendo Dolphin...

¿Cuál es la consola que más conviene?

**Todos los reviews y previews de tus juegos favoritos!**

Spiderman, Die Hard Trilogy 2, Spyro 2, Pokemon Stadium, Ape Escape,  
Actua Ice Hockey 2, VIVA! Football, Quake II, y las últimas novedades!



Y ADENAS LA TERCERA PARTE DE LA GUIA DEL LEGEND OF LEGIA

YA ESTA EN TODOS LOS KIOSCOS DEL PAIS

# SOLUCIONES

TRUCOS, CODIGOS Y TODO LO NECESARIO PARA AYUDARTE A JUGAR

## STAR WARS EPISODIO I LA AMENAZA FANTASMA

**Guía básica de armas, tácticas y la solución a los primeros 8 niveles**

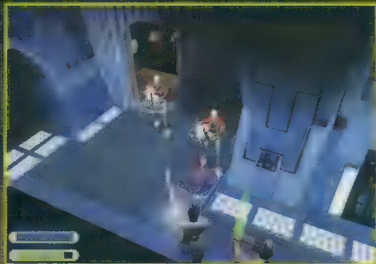
■ Por Maximiliano Peñalver

**P**uesto a la venta en Estados Unidos el día del estreno de la película y un mes antes de que el mismo ocurriera en nuestro país, La Amenaza Fantasma (juego) no cumplió el 100% las altas expectativas que habíamos puesto sobre él. Pero ahora que la fiebre por Star Wars se desató del todo con el estreno de la película en nuestro país, cientos de argentinos reconsideraron la idea de enfrentarse a este difícil arcade de LucasArts. Para ellos va esta primera parte de la solución completa.

Primeramente vamos a dedicarnos a las estrategias a seguir con las armas para enfrentar los peligros que nos acechan en los 11 niveles del juego.

### Las armas

Para empezar, una gran cantidad de movimientos que son capaces de realizar los cuatro personajes que podremos controlar durante el juego, nos incitan a utilizar un buen pad que nos solucione un poco el tema de la complejidad de ciertas combinaciones via teclado. Conviene practicar en el primer nivel todos los movimientos espe-



ciales que se detallan en el manual, como el salto Jedi con ataque (que se efectúa saltando y pegando en el aire con la espada), o las volteretas hacia atrás y los giros laterales, y en especial la utilización de la "Fuerza".

En cuanto a las armas, podemos decir que el sable láser es un arma excelente para los combates cuerpo a cuerpo, y en ocasiones también a distancia. Si por ejemplo nos encontramos ante un número reducido de robots, con un poco de práctica será muy fácil rebotarles todos sus tiros usando la espada y con un poco de puntería, eliminarlos a todos. Es bueno destacar que nuestro noble sable será la única arma con la que nos podremos enfrentar a Darth Maul por lo que nos conviene tenerla clara para el momento de enfrentarnos con él.

El sable sólo utilizan Obi-Wan Kenobi y Qui-Gon Jinn.

Los rifles de ráfaga y el de ráfaga continua luminosa son dos armas que vamos a utilizar bastante durante el juego pero cada una tiene una falencia. El rifle de ráfaga no es muy poderoso y tiene una lentitud exasperante, pero puede ser un arma útil si lo combinamos su uso con maniobras de evasión contundentes. En cambio el de ráfaga luminosa continua,

aunque dispara rápido, no hace mucho daño. Su verdadera utilidad la encontramos en enemigos fuera del alcance de las otras armas o en los enfrentamientos contra los robots voladores de Coruscant.

El arma de ráfaga pesada R-65 tiene la particularidad de que su munición rebota







en las paredes. Util en caminos laberínticos o estrechos. Tiene un nivel de poder bastante alto y una rapidez moderada. Esta arma sólo la puede utilizar el Capitán Panaka.

El lanzador de misiles de protones es ideal para eliminar enemigos poderosos a una gran distancia (como torretas) o para masacrar una gran cantidad de robots a la vez. Debido a la poca munición que vamos a encontrar durante el juego, conviene racionalizarla todo lo posible.

El bloqueador de andróides es un arma que únicamente la Reina Amidala tendrá en algunos niveles y que al usarla deja inconscientes a los robots para que los finiquiten sus guardias. Realmente no es muy útil, así que prácticamente no lo usaremos mucho tiempo.



Las granadas cegadoras, los detonadores termales y las bolas de energía Gungan sirven únicamente para inmovilizar soldados o robots enemigos.

No olviden chequear el manual para un detalle exhaustivo de cómo ejecutar los diferentes saltos y "Empuje de Fuerza".

explosión. Por último las bolas de energía Gungan sirven únicamente para inmovilizar soldados o robots enemigos.

No olviden chequear el manual para un detalle exhaustivo de cómo ejecutar los diferentes saltos y "Empuje de Fuerza".

## 1 NAVES DE BATALLA

Personaje bajo nuestro control: **Obi-Wan Kenobi.**

Personaje controlado por la CPU: **Qui-Gon Jinn.**

Objetivo: **Huir de la base como polizones en un transporte que partirá hacia Naboo.**

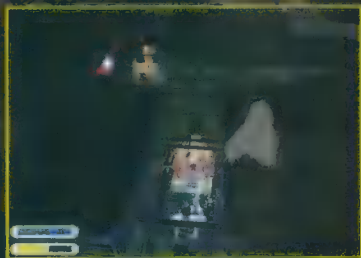
Luego de escapar la cámara de gas y al final del pasillo principal encontraremos una unidad R2 quieta, junto a una puerta rota. Rasá a través de la pequeña puerta de la derecha y usá el panel de control para abrir la puerta rota.

Luego debemos buscar una puerta bloqueada junto a la cual hay una pequeña sala de control con una rampa. Usamos el interruptor para abrir el panel de control enfrente y activamos otros interruptores que se encuentran en esa sala para abrir la puerta que se encuentra al lado. Ubicamos y corremos por un estrecho pasillo que (sin poder remediarlo) se romperá y caeremos por un foso. Qui-Gon

encontrará la forma de ubicarte así que no te preocupes y seguí caminando hasta llegar a una serie de pasillos cruzados. Primero eliminamos a todos los andróides de limpieza (siempre de costado y por atrás ya que no frente nos descargarán unos rayos que sacan bastante energía). Luego ubicamos el interruptor que está cerca de un gran ventilador. Este abrirá una puerta que

se encuentra cerca, pero sólo durante unos segundos. Elimina al androide que se encuentra dentro y presioná el segundo interruptor que te habilita el paso por otro lado del gran ventilador y a la salida de este mini-laberinto.

Enseguida llegamos a una gran habitación y en el fondo detrás de una segunda puerta está el generador de energía, destruímos un par de sablazos. Con la falta de poder, ahora hay una nueva puerta abierta, la pasamos y ubicamos un tramo de pasillos y caminamos por ellos hasta ubicar a Qui-Gon que nos llama desde otro sector. Seguimos caminando hacia delante activamos las pasarelas para conectar los puentes y hacemos el camino hasta la nave en la que escaparemos de este primer nivel hacia el planeta Naboo.



## 2 EN EL PLANETA NABOO

Personaje bajo nuestro control: **Obi-Wan Kenobi.**

Personajes controlados por la CPU: **Jar Jar Binks.**

Objetivo: **Ubicar y seguir a Jar Jar Binks a través de los pantanos hasta encontrarnos con Qui-Gon Jinn.**

Lo primero que tenemos que hacer es ubicar a Jar Jar, que se encuentra en las cercanías donde comenzamos el nivel, pero tengan en cuenta que no pueden llegar "saltando" hasta donde está, directamente busquen el camino lateral que los llevará hasta él. Este nivel consiste desde el momento en que lo encontramos y hasta final, en seguirlo por donde el vaya. Obviamente esto no es tan fácil debido a algunos saltos bastante complicados y a la cantidad de robots que patrullan la zona. También nos encontraremos con algunas criaturas nativas del lugar que nos molestarán demasiado, nos atacarán. Lo mejor es esquivarlas y guardar la munición para los sablazos para los robotitos. Ya avanzado el nivel notaremos que ciertos árboles nos vienen encima, pero bastará con estar atento y saltar cuando escuchamos el ruido que hacen al quebrarse.

Cuando Jar Jar suba a una plataforma en el centro de un claro, tendremos que mover un bloque de piedra para lograr presionar la barra espaciadora y moviéndonos en la dirección en que lo queremos empujar para llegar hasta él. Más adelante encontramos un pequeño lago en el que nada un pez de considerables dimensiones y cara de pocos amigos, sin embargo podemos saltar hasta la otra orilla sin necesidad de chapotear. Una vez del otro lado, conviene salvar el juego ya que viene una seguidilla de saltos (recuerden usar el doble salto Jedi) y un desplazamiento sobre cuerdas bastante peligroso. Una vez superado este sector encontramos un pozo inmenso al que debemos arrojar un trozo de piedra para luego poder salir de él por el otro lado.

Un poco más adelante nos espera uno de los últimos desafíos de este segundo nivel.

Deberemos activar rápidamente el cañón de tiro continuo y destruir a todos los robots y sobre todo a los dos Droidekas que salen las dos cajas antes de que pulvericen a Jar Jar de más esta decirles que si los matan, adiós nuestro partido. Así que les guste o no este personaje (bastante pesadito por cierto) sávenlo para poder seguir con la aventura. Luego de la masacre, nos encontraremos con Qui-Gon.

### 1 OTOH GUNGA

Personaje bajo nuestro control: **Obi-Wan Kenobi.**

Personajes controlados por la CPU: **Jar Jar**  
Objetivo: **Rescatar a Jar Jar Binks.**



En este nivel, que se desarrolla en el planeta submarino de los Gungan, debemos llegar hasta la celda donde tienen prisionero a Jar Jar. Como te recomienda Qui-Gon en el principio, no conviene matar a los Gungan, ya que si matamos a uno solo ellos nos atacarán todos los demás. En cambio, los esquivamos y nos hacemos que alguno nos pegue algún que otro bife, será mucho más fácil avanzar por el nivel. Generalmente deberemos seguir el único camino disponible y utilizando las Bolas de Energía Gungan, desmayar a los soldados que no nos dejan pasar por los pasillos más estrechos. Si todo falla recuerden que pueden conversar con algunos de ellos y vencerlos mediante la fuerza (son



frases que aparecen en violeta) de que nos dejen pasar. Para movilizarnos a un sector otro del planeta noten que en las esferas de los extremos hay interruptores que nos hacen llegar a otros sectores.

En el primer tramo del nivel nos encontraremos con un guardia que nos dará un pase para ciertas puertas del planeta, luego de agarrarlo seguiremos nuestro camino hasta encontrar unos pilares en medio de un lago. Deberemos saltar con mucho cuidado y una paciencia infinita hasta llegar primeramente al rifle que encuentra sobre una de ellas y luego volver al principio para hacer nuevamente estos saltos del demonio para llegar del otro lado.

Más adelante nos encontraremos con una habitación en la que tendremos que accionar un interruptor y subir rápidamente por la plataforma hasta la puerta antes de que se cierre. Si nos caemos en medio recordemos que podemos usar la caja para salir del entuerto. Tras conseguir un nuevo pase gracias a nuestro poderes Jedi, llegamos a una habitación con una caja, cuatro columnas y un agujero en el piso (obstruido por un campo de fuerza). Utilizamos la caja para presionar el primer interruptor y hacemos lo mismo con los otros tres que se nos habilitan a medida que vamos presionando los otros. Una vez hecho, saltamos y activamos el interruptor del agujero, ahora abierto.

En las cercanías nos encontramos con otra habitación. Esta posee una caja y en una columna un nuevo interruptor. Nos subimos a la caja y presionamos el mismo, rápidamente nos subimos con un doble salto a la parte superior de la columna. Si no llegamos a atravesar la puerta antes de que se cierre o nos caemos (ops) deberemos intentarlo nuevamente desde el principio. Tras obtener la ayuda de un guardia para uti-







lizar el ascensor y obtener otro pase más  
garemos a la celda de Jar Jar. Hablamos con  
el y después seguimos por donde vaya.  
Tratando de seguirle el paso a este "perso-  
naje" iremos recorriendo nuevamente  
algunos sectores del planeta hasta llegar al  
encuentro Qui-Gon, tras lo cual partire-  
mos hacia los jardines del palacio de Theed.

#### 4 LOS JARDINES DE THEED

**Personaje bajo nuestro control:** Obi-Wan Kenobi.

**Objetivo:** Llegar a las puertas del palacio.

Empezamos en una situación bastante  
peligrosa, para evitar los tiros conviene  
arrojarse al agua inmediatamente y  
empezar a nadar rápidamente hacia la  
derecha para evitar que la corriente nos  
lleve hacia una cascada.

Seguimos en esa dirección, aunque con-  
viene, una vez alcanzadas las escaleras, subir  
y lanzarnos nuevamente en el agua para ir  
alternando entre los islotes y evitar que el  
pescadín nos saque nuestra preciosa  
energía. Subimos y vamos saltando por los  
pilares hasta llegar al último donde parece  
que no hay salida posible salvo tirarse nue-  
vamente al agua. Si nos  
fijamos bien, vemos un  
pequeño mecanismo negro  
del otro lado. Lo disparamos  
y vemos como un puente se  
arma ante nuestros pies. Lo  
cruzamos y anotamos en  
nuestra mente "tengo que  
dispararle a todos los  
aparatos extraños que se  
me cruzan en el camino".  
Seguimos avanzando y tras  
destruir un escudo protector  
gracias a romper un puente  
con estos mecanismos,

vemos que la cosa se complica  
ya que el ataque Theed ha  
concretado y cientos de robots  
invaden los jardines. Evitando  
los tanques tomamos el camino  
de la izquierda para evitar  
semejante poder de fuego.  
Cuando lleguemos a los  
guardias de la princesa nos  
darán un código para pasar las  
puertas de seguridad de la ciu-  
dad o en caso contrario,  
seguimos hasta un lugar cercano  
por el cual nos abrirá una puer-

ta. Una vez en una habitación circular  
encontraremos un botón rojo en la pared,  
lo activamos rápidamente pasamos por las  
puertas que se abren a nuestra derecha  
antes de que se cierren.

Avanzamos por el nuevo  
camino hasta encontrarnos  
con una escalera ubicada a  
la izquierda, subimos y pre-  
sionamos el interruptor  
para llenar el pilotón de  
abajo con agua. Nos tiramos  
y nadamos hasta la punta.  
Salimos y por las escaleras  
vamos hasta otro interrup-

Ahora podemos acceder  
hasta otro interruptor que  
antes se encontraba cubier-  
to por el agua. Lo accionamos  
para extender otro puente.

Pasamos, subimos las  
escaleras en el puente vemos otro meca-  
nismo que debemos dispararle para acti-  
var. Por el otro lado hay un mecanismo y  
algunos objetos muy útiles a los que  
podemos acceder moviendo uno de los ban-  
cos.

Ya que un tanque protege las puertas del  
palacio, deberemos aproximarnos con

cautela. Activamos el mecanismo que vemos  
a la izquierda y tras saltar la pared para  
llegar a la ventana disparamos al otro.  
Ahora sólo basta pasar por el umbral para  
llegar a

#### 5 HUYENDO DE THEED

**Personaje bajo nuestro control:** Obi-Wan Kenobi.

**Personajes controlados por la CPU:** Reina Amidala.

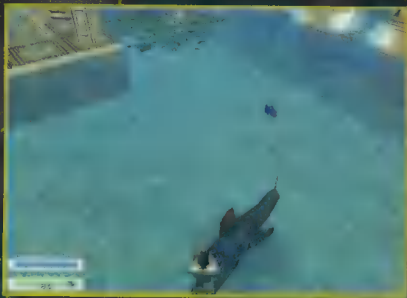
**Objetivo:** Escapar con la reina hacia Coruscant.

El primer nivel que presenta una dificul-  
tad considerable sobre todo gracias a  
la inteligencia (más bien a falta) de la  
Reina Amidala.



Empezamos el nivel con ella y deberemos  
llevarla hasta el hangar donde Qui-Gon y  
los otros nos esperan para escapar del  
ataque hacia Coruscant. Un consejo: Cuando  
la Reina se quede quieta, antes de hablar  
con ella y decirle que nos siga, limpiemos  
bien la zona de enemigos para evitar que la  
hagan boleta rápidamente. Igualmente  
nos alejamos demasiado, empezaremos  
a escuchar los gritos histéricos de la Reina y  
los disparos que están haciendo chillar. Es  
muy probable que llegamos a esa  
situación no podamos llegar a salvarla, por  
lo que antes de lanzarnos a explorar, por las  
dudas, grabemos el partido.

Al comienzo seguimos y luego vamos a  
la derecha. Bajamos las escaleras que se  
encuentran a la izquierda, siguiéndola nue-  
vamente. Siempre cuidando que no la  
balaceen, llegamos a un lugar en donde  
Amidala se planta diciendo que este es el  
lugar secreto. El secreto está en tomar la  
columna y tirar hacia atrás manteniendo la







barra espaciadora presionada. Te indicamos a la Reina que nos siga. Llegar a una puerta que no podemos abrir (¡un maldito rompió el interruptor!) saltamos por baranda y nos metemos por la ventana. Abrimos la puerta con el interruptor. Reina se reúne nuevamente con nosotros. Matamos robots a rolete y cuando estemos seguros haber liberado el camino, vamos a Amidala que nos siga.

Cuando lleguemos al gran patio en el que un cañón está a los tiros, nos separamos momentáneamente de la Reina para, primero rescatar a un niño que se encuentra en las cercanías y agarrar las cositas que hay en esa habitación. También podemos rescatar a unos prisioneros y darle agua a un soldado herido que se encuentra por ahí. En la habitación anterior al del soldado herido encontramos un escudo de energía, dejémoslo reservado para el momento en que tengamos que atravesar el sector donde está el tanque. Este podemos destruirlo, sobre todo usando detonadores termales, esto no es realmente necesario ya que la princesa prácticamente no la ataca y nosotros mediante unos pequeños saltos podemos esquivar sus tiros. Una vez que estemos listos, agarramos el escudo y liquidamos todos los robots que se encuentran en la arcada a la derecha de donde está el tanque, incluyendo los torretas que están en las ventanales y nos disparan desde arriba. Para este menester es útil el rifle de "ráfaga continua luminosa" ya que tiene alcance a objetivos posicionados a gran altura. Sin alejarnos más ya que la reina sería boleta, volvemos a buscarla y la llevamos



hasta el lugar que recién "limpiamos".

Le decimos que nos siga y una vez que llega arriba las escaleras, impedimos que nos siga perdiéndola la vista. Nos introducimos en la habitación que sigue y salimos por el otro lado para tener un enfrentamiento con algunos Droidekas. Estos robot son bastante duros y difíciles de

eliminar sobre todo por el campo protector que los cubre una vez que se arman, pero tienen un punto flojo. Siempre que nos tengamos en mira nos dispararán sin cesar, ahora si nos ocultamos tras una pared, se desarmarán y rodarán tras nosotros. Los esperamos acobachados tras el refugio y cuando doblan nos van a comenzar a armarse nuevamente. Debemos aprovechar estos preciosos segundos para partirlas tras con nuestro sable láser. Si no conseguimos eliminarlos en un saque, repetimos la operación las veces que sea necesario, pero deberemos apurarnos ya que luego unos minutos llegarán refuerzos y en vez de tener que eliminar a dos, habrá que eliminar a tres, lo que es bastante imposible, sobre todo porque se la agarran con la Reina y hacen pelota. Una vez realizado vamos a buscar a la reina y huimos desesperadamente por las zonas donde no hay peligro. Llegamos a un lugar donde una nueva puerta está cerrada y tendremos que abrirla pulsando un interruptor

que está cerca, pero que hay que dar unas cuantas vueltas para alcanzarlo. La idea es llegar a las terrazas de los edificios medianos, la escalera que se encuentra a la izquierda y entramos por otra puerta, esta vez a la derecha. Saltamos fuera y corremos por los techos hasta encontrar una sala. Nos trepamos y llegamos a una biblioteca. En la habitación contigua encontramos un inte-



ruptor. Este finalmente abre la puerta y la Reina ya puede pasar. Pulsamos en el camino de bajada otro interruptor más y seguimos a la Reina otra vez.

Destruimos las minas que se encuentran en el piso para que su altura no se chamusque los pieses y nos dirigimos al puente que está elevado. Trepamos, usando el barco como plataforma para subir y dispararle a otro interruptor.

Ahora la Reina puede cruzar y nosotros deberemos ponernos bien las pilas ya que muy pronto nos encontramos rodeados de robots que nos harán papilla si no nos apuramos a liquidarlos. A pocos pasos encontraremos el hangar, si es posible hablamos con la guardia y arreglamos para que genere una distracción para el ejército de robots y que nos sea más fácil acceder al hangar. De todas formas juntamos coraje y entramos en el hangar para partir al medio todos los robots que nos cruzan en el

camino hasta encontrarte con Qui-Gon (asegurate que la Reina no quede atrás) y terminar por fin este complicado nivel.

## 1 MOS ESPA

Personaje bajo nuestro control: **Qui-Gon Jinn**

Personajes controlados por CPU: **Jar Jar Binks y Padmé**, la esposa de la reina.

**Objetivo:** Encontrar a Anakin, conseguir las piezas necesarias para que arregle su Pod Racer y encontrar al tontito de Jar Jar.

Este primer nivel en Tatooine, exactamente en Mos Espa no tendrá un gran despliegue de acción y posee detalles semejantes a las aventuras gráficas de Lucas, aunque muy pero muy leves.

Para empezar nos conviene ir desarmados, ya que si portamos sable y otras armas en mano los habitantes (de una gran variedad de razas) nos comenzarán a atacar. Nos encontraremos en nuestro camino con asaltantes, que pueden ser convencidos con "fuerza" de palabra de que se dejen, o hinchar, pero lo más fácil y productivo es apartarnos de su paso.

Al comienzo de la misión, deberemos eliminar a unos cuantos Tusken Raiders antes de llegar a la ciudad. En unos postes podemos notar unos carteles indicadores de calles (para ser precisos y que pueden ser ubicados en el mapa) que nos dan un parámetro para poder ubicarnos en semejante despoje de gente y estructuras.

Nuestra misión es intentar conseguir el generador de energía T-14 para reparar la nave de la Reina, ya que tras el ataque a la Federación ha perdido poder. Solo Watto el alado estafador y apostador empedernido posee uno de ellos y para conseguirlo necesitamos la ayuda de Anakin Skywalker.

Vamos caminando por la calle número 2 y hablamos con el mercader que dice "va a destrozarse sus precios...". Luego seguimos por el camino hacia la izquierda y doblamos una segunda vez en esa dirección. Pronto encontraremos a la criada de la Reina (que es hecho es la Reina en persona) que nos dice que el imbécil Jar Jar se perdió y no lo encuentra por ningún lado. Más tarde lo encontraremos en una habitación en una de las esquinas de la calle número 2 en donde está bañando un personaje muy conocido visto en la banda musical de la cantina de la película Star Wars Episodio I. Para llegar



hasta Anakin deberemos ubicar el barrio de los esclavos que se encuentra al final de la calle número 2. Una vez allí, la madre de Anakin se parará para ofrecerte un trato. Una vez terminada la conversación te parará con el futuro Lord Darth Vader, el pequeño Anakin.

Hablamos con él y te dirá que lo sigas a través de la chatarrería. Otra vez nos encontramos como en el nivel dos cuando perseguíamos a Jar Jar Anakin encima como es chiquito pasa por lugares que nosotros no, por lo tanto tenemos que buscar maneras alternativas de alcanzarlo. Aunque no

es muy difícil hay que estar atento a los detalles como los cajas que nos ayudarán a acceder a lugares que de otra manera nos sería imposible.

Una vez que lleguemos al interior del negocio de Watto (recuerden que es el ser alado que va de un lado para el otro) podemos comenzar las negociaciones.

Empezamos por tratar de conseguir un conversor de combustible, y a convencerlo de que te de los dos a cambio de la bobina de fusión. Vamos fuera de la tienda y hablamos con Anakin. Nos dice que le faltan dos partes para arreglar su Pod Racer.

Hablamos con los ayudantes de Jabba (las dos chicas de azul) que están en las cercanías y arreglamos para que en el principio del próximo nivel se encuentren con nosotros. No hicimos antes, vamos en busca de Jar Jar y decimos que nos espere en lo de Watto. Luego vamos a la calle 2 y hablamos con el mismo mercader que antes.





Con el deberemos cambiar los dos compresores de combustible por un acoplador de masa, pasamos por la puerta que abrió Jar Jar para salir apareceremos en final de la calle 1. En parte izquierda una señora (extraterrestre) pide que encuentres a su hijo. Por la puerta principal es imposible que intentamos entrar más probable es que nos bajen a tirios.

Vamos a la calle 1 y nos metemos en la casa que está al final de unas largas escaleras ascendentes. Cruzamos el interior y salimos a la cornisa. Seguimos por ahí hasta ver un cable que colgamos y cruzamos a la vereda enfrente. Nos dejamos caer y vamos a parar en casa de Sebulba, campeón indiscutido en carreras de Pods. Como tiene la casa protegida por ametralladoras para intrusos, vamos a arrear el arma que hay dentro y salir por la puerta opuesta a la que entramos. Aquí nos encontramos con otro cable que nos llevará directamente a la casa donde tienen secuestrado al hijo de la señora que nos pidió ayuda. Es probable que la mitad de camino entre un balcón y el otro un enemigo aparezca y desde abajo nos dispara, haciéndonos caer. Si esto sucede, desenfundamos nuestro sable y démosle para que tenga, repetimos todo el proceso de vuelta y alcancemos esta vez el otro balcón.

Una vez dentro, matamos al guardia y vemos que hay dos jaulas en el patio. En una de ellas hay un monstruo gigantesco que deberemos eliminar y en la otra el niño que tenemos que rescatar.

Una vez que el monstruo se libere, tratemos de matarlo desde las escaleras, sino nos eliminará en pocos segundos. Otra opción es tirarse rápidamente del balcón y abrir la puerta lateral que se encuentra al final del pasillo rompiendo el generador. Por suerte el monstruo no cabe en ese pasillo y si nos situamos



Trato de que mi Podracer esté bien para la carrera. Mi diseño especial del motor para que sea un Podracer de la galaxia.

ahí, podemos para que tenga sin go que nos despedace. Una vez muerto podemos liberar al chico y llevarlo con la madre. Esta nos dará un aumentador de repulsión, un objeto que necesitamos para conseguir uno de los repuestos que necesita Anakin para su Pod.

Pero primeramente deberemos conseguir el sistema servo control. Deberemos ir a la zona de los esclavos nueva y ayudar al monstruo que fue expulsado de su casa. Para recuperarla tendremos que matar a los que están adentro y también a los que están en el patio, abajo del balcón. En el patio precisamente se encuentra el comerciante que en agradecimiento (los maleantes lo estaban por afanar) nos entrega un freno de motor.



¿Qué puedo hacer ahora? ¿Voy a la casa de Podracer que quieras intercambiar? ¿Voy a la casa de Podracer que quieras intercambiar?

Ahora bajamos por la calle 5 hasta el bar. En el centro hay un bicho bebiendo a morir. Comerciando con él podremos conseguir el sistema de servocontrol.

Ahora volvemos al final de la calle 1 y le damos los objetos a Anakin para pasar al nivel.

## 7 CIRCUITO DE LOS ESPAS

Personaje bajo nuestro control: Qui-Gon Jinn.

Objetivo: Regresar a casa para que Anakin sea libre y ganar la carrera de Pods.

Empezamos en las afueras del establo donde desarrollará carrera de Pods. Hablamos con el ayudante de Jabba que vimos en el nivel anterior y utilizando la



"fuerza" de la palabra, la obligamos a que nos lleve ante a misisimo Jabba: The Hutt, para que supuestamente y como nos prometió en el nivel anterior, preste dinero para apostar.

Tras el encuentro, nos damos cuenta que es todo una trampa (recuerden no usar los poderes mentales con Jabba) y el cambio del dinero tendremos que "entretener" a Jabba y su séquito peleando contra un monstruo bastante fuerte.

En realidad nos volveríamos locos tratando de matarlo pero encontramos una táctica muy efectiva. El secreto está en pararse lejos de las paredes (cerca del medio de la pantalla) y cuando el bicho se acerca, damos un salto hacia atrás y le disparamos hasta que empiece a caminar hacia nosotros. Corremos como locos, nos posicionamos de nuevo y repetimos el proceso hasta matarlo. Recogemos el dinero y salimos al bar. Hablamos con el orejón que sigue tomán-



dose a la vida y lo convencemos de que nos lleve ante Watto. En vez de esto nos lleva ante el ayudante que vivimos en el nivel anterior en el depósito de chatarra. Hablamos con él y cuando terminamos nos dirigimos al bar. Hablamos con el robot (recuerden que tienen que poner detrás de la ventanilla para que les de bola) y comprén un trago. Llévense al ayudante de Watto y cuando les diga que no bebe solo, comprén otra bebida a su amigo.

Cuando levante para ir a preguntarle a Watto si nos puede ver, directamente sigan y hablen con la mosquita muerta ustedes mismos. Una vez que realizamos la apuesta, saltamos por el balcón con cuidado para no tocar el suelo, porque sino nos matamos a una. Saltamos a la pista y buscamos a Anakin que está a los gritos porque se afanaron el capacitor de ignición. Seguimos el bicho que se afanó. Dada unas cuantas vueltas, así que no lo pierdan de vista. Una vez que lo encontramos agitado en una habitación pequeña, empujamos hacia atrás la piedra que nos impide el acceso al cuarto de máquinas donde escondió el capacitor. Desgraciadamente el capacitor ahora tiene un guardia, pero afortunadamente hay una forma de matarlo muy fácil que la inteligencia que tiene no existe. Nos quedamos exactamente bajo la puerta y arrojan granadas cegadoras hasta matarlo (tanto si quiera se moverá) y una vez muerto sacamos la espada y destruimos la torreta que se habrá activado delante nuestro. Entramos y recuperamos el capacitor. Se lo alcanzamos a Anakin y esperamos hasta que termine la carrera. Ganará y se dará por terminado el nivel.

## 8 ENCUENTRO EN EL DESIERTO

Personaje bajo nuestro control:  
Qui-Gon Jinn.



### Objetivo: Entretener a Darth Maul a sablazos.


Empezamos el nivel a la salida de la cuidad, y lo primero que tenemos que hacer es matar a todos los robots centinelas del caballero Sith. Para hacerlo usamos la fuerza para atontarlos y luego los rematamos a sablazos. Una vez que terminemos con los cuatro, tomamos el camino hacia la nave y nos encontramos con que Darth Maul produce un derrumbe en el camino. Es hora de comenzar a pelear. Para empezar tengan en cuenta que no es posible matarlo en este nivel. Sólo entretenerlo mientras nuestra tripulación coloca el T-14 en la nave y puede

comenzar despegue.

Aunque Darth Maul no es tan tonto como el monstruo del pozo de Jabba, es posible aguantar el tiempo suficiente con él sólo hecho de

quedarnos quietos y cuando se acerque saltamos en el mismo lugar) y utilizamos el golpe de sable hacia abajo. Luego de unos cuantos golpes, saldrá corriendo. Podemos utilizar este respiro para recoger la energía que se encuentra en la pequeña nave estacionada en el lugar. Luego nos dirigimos hacia el derrumbe. Nos subimos en la piedra y

empujamos la roca puntiaguda hacia la izquierda para poder pasar por el hueco que cubría. Rápidamente nos aproximamos a Darth Maul y repetimos el proceso anterior, deberemos apurarnos a que mientras no distraigamos nosotros, intentará romper el T-14 y eliminar a Anakin. Está demás aclararles que si logra alguno de estos objetivos la misión habrá fallado. Una vez que instalen el generador de la nave despegará y la abordaremos automáticamente.

Volveremos a las misiones que vienen con las tres últimas misiones del juego. 



## ACCION / ARCADES

## Kingpin (versión final)

Al igual que con los trucos para el demo, primero es necesario abrir una ventana de DOS y cargar al juego tipeando el comando **kingpin -cheatopen**.

Cuando hayan empezado a jugar presionen la tecla " " (está a la izquierda del 1) y cuando aparezca la pantalla de la consola escriban cualquiera de los códigos que verán abajo.

Recuerden que la mayoría de estos trucos desactivan pasar de nivel, así que simplemente tendrán que volver a ponerlos al comenzar el siguiente escenario.

Por otro lado, cuando quieran desactivar algunos de estos trucos, como por ejemplo el de atravesar las paredes o el de ser inmortal, todo lo que tienen que hacer es volver a usar el código que corresponda para cada caso.

**god / invincible** - Invencible

**wall** - Atravesar las paredes

**give weapons** - Todas las armas

**give all** - Todos los objetos, excepto dinero

**give ammo** - Máxima carga de municiones para cada arma

**give health** - Recuperar toda la energía

**give armor** - Armadura

**give bullets [número de balas]** - Balas comunes

**give shells [número de balas]** - Balas de escopeta

**give gas [cantidad]** - Combustible para lanzallamas

**give cash [cantidad de dinero]** - Dinero

**give 308cal [número de balas]** - Balas para el arma calibre 308

**give grenades [número de granadas]** - Cargas para el lanzagranadas

**give rockets [número de proyectiles]** - Municiones para lanzamisiles

**give crossbar** - Barreta

**give pistol** - Pistola

**give shotgun** - Escopeta

**give flamethrower** - Lanzallamas

**give minigun** - Ametralladora

**give heavy machinegun** - Ametralladora pesada

**give grenade launcher** - Lanzagranadas

**give pistol** - Silenciador para la pistola

**give pistol reload** - Módulo de recarga automática para la pistola

**give watch** - Reloj

**give battery** - Baterías

**give whiskey** - Botella de Whisky

**give chem plant key** - Llave de fábrica de químicos

**give fuse** - Fusible

**give shop key** - Llave de tienda

**give warehouse key** - Llave del galpón

**give lizzy head** - Obtener la cabeza de Lizzy

**give shipyard key** - Llave del embarcadero

**give office key** - Llave de la oficina

**give valve** - Manivela para las válvulas

**give ticket** - Boleta para funicular

**give flashlight** - Linterna

**give adrenaline** - Adrenalina

**give helmet armor** - Parte superior de la armadura

**give jacket armor** - Parte central de la armadura

**give legs armor** - Parte inferior de la armadura

**map [nombre del nivel]** - Para poder usar esta opción, pongan cualquiera de los siguientes códigos en el lugar en donde va el nombre del nivel:

**sr1 / sewer / sr2 / bar / sr3 / sr4 / hill / pw / h / bar / pw / h**

**pw / h / pw / boss / sy / h / bar / sy / sy1 / sy2 / steel / bar / st**

**steel2 / steel3 / steel4 / kpout3 / ty1 / ty2 / ty3 / ty4 / kpout4**

**sr1 / sr2 / sr3 / rd / bar / sr / sr5 / rebarr / rebarr2 / kpout5**



## Descent 3

Empecien a jugar y escriban cualquiera de estos códigos:

**invincible** - Indestructible

**shieldmax** - Energía y escudos al máximo, obtener todas las armas y 500 unidades de cada tipo

**freelap** - Elimina automáticamente a todos los enemigos del nivel en el que estén

**mightynoddie** - Volverse invisible



## Heavy Gear II

Una vez que hayan comenzado a jugar una misión, presionen la tecla " " (está a la izquierda del 1) para activar la ventana de diálogo cuando la tengan en pantalla usen estos códigos:

**3rdanti**

**Indestructible**

**ant mission**

**Pasar de**

**misión**





**LA REVISTA DEL COMIC Y EL ANIME  
QUE ESTABAS ESPERANDO**



# **MUTANT GENERATION**

## **STAR WARS**

UNA NOTA ESPECIAL DE LA  
NUEVA PELICULA, COMICS  
Y MERCHANDISING HECHA  
POR AUTENTICOS FANS

**ANIME EN ESTE NUMERO**

**MERMAID'S SAGA**

**ANGEL COP**

**BIO HUNTER**

**VAMPIRE WARS**

## **BATMAN BEYOND**

UNA NUEVA SOMBRA  
PATRULLA LAS NOCHES  
DE GOTHAM



**ECLIPSE**  
EDICION 112  
AÑO 1º NUMERO 8  
**\$2 90**

**COMICS - MANGA - ANIME - TOYS - TV - VIDEO - ART. COLECCIONABLES**

**PEDILA EN KIOSKOS Y COMIQUERIAS**



# CORREO

EL LUGAR IDEAL PARA QUE LOS LECTORES EXPRESEN SUS OPINIONES



## LA CARTA DEL MES

La experiencia de un sabio jugador

Estimados Amigos de Xtreme PC:

¿Cómo están? ¡Bien! Perfecta. Yo, como bien. Así que nada de halagos... a redactar la esquelita y se acabó.

Está bien... está bien... son los mejores y punto. ¿Puedo continuar? Gracias.

Quisiera comentarles a todos, tanto como a los lectores, fieles por cierto, de Xtreme PC, lo que me aconteció en mis experiencias de juegos de redención (77%), para que puedan tomar la experiencia de un sabio jugador, sino El mejor, de arcade por real en todo el mundo. ¡MEENTIRAAA! como me entristece darme cuenta de que soy tan MALOOOO! Atención! lápiz y papel y a anotar los siguientes pasos para convertirse en el hazmerle del software lúdico por real...ahí va.

**Paso 1:** Desafiar al "cueto".

¡Repotear a tus amigos, previo armado de una LAN, esportándoles cosas tales como: "Yo a vos si te agarraron el "GUILTY" del "te parto, si te agarro".

**Gancho:** Vos, por cierto, que sos un pilón, te entrenás todos los días entrando solo a un mapa y dale que te dale, con el mouse y joerretos varios por los alrededores de las sepuestas tripas a cuenta que vas a cosechar... Pero no contás conque el puerquito de tu amigo está haciendote mismo, con gran la ventaja de que el rayaturre labura menos horas al día que vos y por lo tanto tiene mucho más tiempo para dedicarse al menester...

**Resultado:** El primer encuentro, tava a cara es: hermoso peinado a dos aguas, nivel elado por un casquete de 9 mm, con desprendimiento de masa encefálica hacia el frente... y antes de que te des vuelta para comenzar el contraataque... el participante

en cuestión (o sea, vos) luce una perfecta linqueotomía causada por un raudito misil... al justo aca... que te deja mirando p'arriba...

**Paso 2:** El clásico tango: "Tudiste"

(okota, quiero mi revanche!":

Para qué hermano... ¡ali doganica con artilugios tales como: "me olvidé la leche me la vaca..." "está por parir mi guasay y si no le asisto, me llene el chodo de crías". Pero no damos por venganza. El otro está agrandado como soruya en laguna, y la vida probable es que con la tranquilidad que le alió su primer triunfo lo goce como nunca...

**Gancho:** Sabés íntimamente que esta es tu oportunidad de redención... sabés que este es el momento para pasar de ser ponchosa a copón... sabés que hurgándole un poco la piquis le podés taladrar esa absurda confianza que tanto te duelen... sabés que con la frase matadora! "me agarraste frío" le dejás dando vueltas la materia gris, como perinola de garbón... sabés que... ¡sabés que te equivocaste otra vez!

**Resultado:** A medida de que vas sembrando el camino de molotvos, miguelitos, aunque tachuelas, para asegurarte de que el susodicho no te masajee la escápula con el taligun, el sopenso se tira desde el nivel superior al grito de GERONIMO! (¡poncho con g!"), y te empala con una ráfaga de chargin... hasta hacerte vomitar plomo con la impresión de tus dientes.

**Paso 3:** ¿Alguien me da una mano?

Meidas. Jodete por bravucon. Mientras tus de palo te miran con los ojos agrandados mordiendo el labio inferior y cabeando hacia tu dirección, zemo diciéndote (de hecho, diciéndote). ¡AJAJAJAJ! "¡STUPIDOOO!"

**Gancho:** Mezcla de desazón e impotencia. Desasosiego y omnbubilación. Desesperación y espanto. Odio y vergüenza. Corrientes y Ayacuchos... Ops... perdón, me copee... ¡Corrijo! Ayos enojados por la ira, más pequeños que los de un chino mirando por una cerradura... mas por más, en busca de tu honor mancillado... otra vez a la arena

**Resultado:** Final fatuso para vos... fatuso para el maldito. Ayo contra natura para tu dios... ¡sánria pecadora para tu enemigo.

Terapia intermedia para tu mouse... alta definitiva en las cambras de los tabios para tu ex-amigo... Mientras, ves como parte bla sonando un puño, y deseas estrellarle el tajo en su pútride anatomía.

¡Ahhh... los amigos y los jueguitos... en fin... practicá, haceme caso, después lo querás...

Juan Abrizo @nornel

Kelo Durio  
kelo@sinectis.com.ar

Querido muchacho: Yo que vos íra al médico para que te suspenda inmediatamente la medicación que te están dando, porque te está afectando terriblemente! :)

No, hablando en serio, muy divertida tu carta. Tal vez algo recargada de alegorías, pero sin duda un claro ejemplo de lo que nos puede ocurrir si no practicamos como se debe, y luego la paliza es inminente. Por esta loca misiva te has ganado el juego del mes, que podés pasar a retirar por la redacción en los horarios habituales, o sea de lunes a viernes de 12 a 18 horas.

## Turok 2

Hola XTREME PC, aquí vamos de vuelta:

Bueno, les escribo por segunda vez (la primera fue en la edición 12), pero esta vez quisiera disculparme con los lectores ya que desde la publicación de mi carta y durante los dos números siguientes de la revista recibí palos por todos lados (tenían razón), es por eso que escribo, pero fue una de esas sensaciones de cuando ■ uno lo critican su juego favorito, en ese momento mi cerebro dejó de funcionar (si es que alguna vez funcionó) ■ inmediatamente mis manos por si solas redactaron la carta.

Ahora empezemos. Desde luego que cuando uno está leyendo el correo de lectores y ve: MANDA CARTA.....PREMIO..... inmediatamente empieza a buscar una manera lo más original posible de escribir la carta (ya sea ■ lo Durgan o ■ lo Charlie, que

por cierto me gustó la nota de la violencia en los juegos), pero creo que no se trata de eso sino de contar lo que a uno le pasa, es como formar parte del equipo de XPC, como correspondientes sin sueldo, porque nos gusta hacerlo, al menos eso creo yo.

Hace 1 mes yo era escéptico con respecto a conectarme a internet para jugar una partidita multiplayer, ¿que pasó para que cambiara de idea?, ¿mi cerebro comenzó a funcionar? No, sigue igual. La cosa comenzó cuando de repente me vino a la cabeza la idea de probar el HERETIC II multiplayer, para comprobar mi teoría, inmediatamente puse el GameSpy y me conecté a un servidor con 893 de PING (desde luego ninguno marca menos de 800 PING) con un módem de 33.6. Ni bien cargó el juego y di ¡UN! paso, todo se congeló y así siguió hasta que me puse loco y lo saqué. Inmediatamente agarré el NFSIII cargué el Kali (busca servidores de los juegos que uno tiene al igual que el GameSpy pero es más complejo), me conecté en una partida contra un tal ROCK-ROAD, ingresé al juego lo más bien, "3", "2", "1", "GO!", apenas llegó el auto a 60 KPH otra vez todo se congeló y recién después de ¡1 minuto! mi auto estaba dado vuelta en medio de la calle. De inmediato "Esc, Esc, Esc, Esc, Esc, QUIT, SYSTEM". Lamentable..., mi teoría se estaba cumpliendo, hice un último intento con el TUROK 2, los servidores marcaban 1100 PING, con más bronca que entusiasmo me metí en el de 1125 PING. Después de cargar un buen rato, ingresé al juego..... Debo decir que es EXCELENTE, no se congela ni se saltea movimientos, los retarda, pero no molesta para nada la jugabilidad. A cualquiera que no haya probado jugar multiplayer por internet le recomiendo el TUROK 2, no sé como hicieron pero lo lograron, tampoco sé si existe otro que funcione igual yo les recomiendo este porque lo tengo y lo probé.

Saludos al equipo de XPC, espero que les sirvan y gracias por la incorporación del CD, que aunque sea la revista un poco más cara el CD lo vale. Me encantó el suplemento de la E3, los datos y las fotos un poco apretados (era tanto que se justificaba con creces) pero alcanzó y sobró para matenerme al tanto de lo que va a salir.

Juan Pablo Mangieri  
John\_hell\_paul@yahoo.com

Juan, lo que mencionaste del Turok es cierto, lo mismo pasa con el South Park, que utiliza el mismo engine. De todas formas yo te recomiendo que pruebes entrar a los

servidores argentinos del Quake II y Unreal (por nombrar algunos ejemplos) que de a poco se van popularizando y tienen tiempos de lag (el Ping) mucho menores.

## Un fana absoluto

Hola!

Me llamo Nicolás de Brea y les escribo para contarles acerca de muchas cosas:

Desde que compré mi primer Xtreme Pc dije: Uhh! Ta' buena la reviiii.... Al siguiente mes, pasando por el kiosco, vi el número siguiente y dije: Esa es la revista que le sigue a la que yo me compré... me la llevo. Y así sucesivamente.

Hasta que un glorioso día, mi cerebro funcionó y me dijo: -Cacho... esa revista, si esa, la que te habla acerca de los juegos desde el punto de vista de un verdadero amigo, de un verdadero videojugador, la que les pide opinión a los lectores y encima les dan bolilla, si esa misma, la que te muestra fotos exclusivas sobre juegos que ni siquiera sabías que existían porque eran totalmente nuevos, la que renueva su imagen para poder complacernos, la que realiza espectaculares concursos, la que nunca se conforma y siempre se esfuerza para ser mejor, aaaaahhhh, y tendría mucho más para decir pero lamentablemente ya me cansé. La cuestión es que al final de que mi cerebro me dijo todo eso (y a mí se me caía la baba), me di cuenta de que en realidad era un fana de Xtreme Pc.

Muchísimas gracias por hacer esta revista, que ya forma parte de mi vida y que no la cambiaría por ninguna otra.

Me encantaría poder ver (aunque sea una vez) cómo la hacen, poder apreciarlos y poder aprender de ustedes.

Hasta luego...Su fiel lector:

Nicolás de Barracas  
bardo@ciudad.com.ar

Gracias por tus palabras, Nicolás. Es bueno saber que la gente se da cuenta de que los que estamos detrás de Xtreme PC nos achicharramos el cerebro todos los meses buscando hacer la revista mejor, porque eso sería lo que nos gustaría que pase si estuviéramos del lado de los lectores. Por el otro lado, como te imaginarás, el armado de esta revista es un secreto casi militar, así que tenemos vedado al acceso a nuestros queridos lectores, porque sino después de que pasen por la Editorial los

tendríamos que exiliarlo a algún país africano, y la verdad con gente que nos quiere tanto como vos no podríamos completar la deleznable misión :)

## Allen vs. Predator

Hermanos de Xtreme Pc:

Hola, antes que nada los quería felicitar por el excelente trabajo que realizan mes a mes y comentarios que me pareció buenísima la idea de incluir el CD.

Bueno, en realidad quería contarles a los demás uno de los mejores arcade 3D que probé en mi vida (por supuesto, después del Half-Life): Alien vs Predator. Empecé jugando con el marine, además está decir que tuve que ir corriendo reiteradas veces al baño, porque fue tal la forma en que me ca... cuando vi a un malón de aliens corriendo hacia mí, que tuvieron que pintar el cuarto de nuevo. Después de que se fue el pintor pude probar otro sensacional personaje, el depredador, que con su hermosa galería de armas tecnológicas y de visiones me hizo sentir lo que realmente es un depredador, encontrar a tu presa sin que ella note tu presencia, observar sus movimientos y luego cazarla por sorpresa para poder quedarme con su cráneo como un lindo recuerdo. Por último el alien, más conocido del cine que ni ningún ser racional quisiera encontrarse, el alien, esta maravilla de la naturaleza que vaya a saber uno de dónde salió, nos permite deleitarnos por la forma en que por ejemplo le arrancamos la cabeza a un vulgar marine con la excusa de que estamos un poquito con el estómago vacío.

Bueno yendo al grano les recomiendo este juegoazo a todos los amantes de los arcades 3D y a los que no son también, sepan que no los voy a defraudar.

PD: Me gustó la propuesta de unos de los lectores (no recuerdo el nombre) que proponía que se publiquen en la revista posters de juegos.

PD2: Para qué se gastaron en publicar un juego (Final Odyssey) que según su sistema de promedio, no vale la pena ni siquiera mirarlo?

Hasta muy pronto y que la fuerza los acompañe.

Gonzalo Escudero  
Pucara82@yahoo.com

Poner juegos con puntajes tan bajos es nuestra pequeña ayuda para que nuestros lectores no se cliquen comprando cosas que hacen malgastar el dinero que podría ser utilizado en juegos que son realmente una maravilla. O sea, hacemos un bien a la humanidad! :) Y como dijo Durgan en la nota, el se ha comprometido personalmente dañando sus retinas para siempre. ¡Un gesto realmente apreciable!

## El que persevera, triunfa

Amigos de XtremePC:

Nos llamamos Jorge y Pablo, tenemos 13 años y hoy queremos contarles cómo nos ayudó esta revista. Todo empezó unas calurosas vacaciones de verano cuando no sabíamos más que hacer.

Nuestros amigos se habían ido todos de vacaciones y nosotros acá, frente al televisor, con un Nintendo ya pasado de moda, con juegos como el Mario Bros. y el Goal.

Nos empezó a gustar la cosa de las computadoras (no teníamos ni una 286). Entonces decidimos ir a comprar una revista de juegos de pc. Compramos tres: La Xtreme PC y otras dos yankees que ni merecen ser nombradas. Obviamente, nos quedamos con la mejor; ¡¡La Xtreme!!

Desde ese momento nos pusimos locos por los juegos y los queríamos antes de tener una máquina. Todos los meses se las mostrábamos a nuestros viejos con la esperanza de que algún día dijeran: "Tenemos una sorpresa" y que llegara la compu. Pero esto nunca sucedía. Luego de tres largos meses, cuando vimos la número 7, donde aparecía el Forsaken y los 200 trucos ya no aguantamos más, encaramos a nuestros viejos y les dijimos: "Por favor necesitamos una computadora".

Ellos empezaron a hablar de los costos y de no sé qué más y rechazaron rotundamente nuestra propuesta. Después de muchos caprichos, (aparte de que nos veían ir a las casas de nuestros peores amigos sólo para poder tocar un mouse) decidieron dimitir.

Imagínense esto: Nuestros viejos discutiendo y nosotros pegados contra la puerta para poder escuchar mejor lo que decían. El resultado fue que no logramos escuchar nada, pero al otro día en la cena sucedió lo que tanto esperábamos. Nuestro viejo dijo: "Chicos, les tenemos una sorpresa".

Ya pasó bastante tiempo de eso; ahora estamos frente a una flamante Pentium II 300 MHz esforzándonos para redactar esta historia sin que falte ningún detalle. Casi

todos los juegos que tenemos son porque leímos información rebuena en la revista que tanto queremos: Xtreme PC.

P.D.: Un saludo a 1ºB com. del Instituto San Román (si no ponemos esto nos matan) y a prepacho (un amigo).

Jorge y Javier Escolá  
chorchas@sinectis.com.ar

Gracias por la carta muchachos. Ahora, ustedes están re-chochos con el tema de las computadoras, pero ni bien tu viejo nos vea a cualquiera de la Editorial en la calle nos va a correr para fajarnos por hacerle gastar tanta plata! :)

## Un sueño hecho realidad

Xtreme PC:

Soy Federico y esta es mi segunda carta, no sé si estoy compitiendo por la mejor del mes, pero debo felicitar a todo el grupo y especialmente a vos, Martín, por el material que trajeron de la E3, te estuve viendo estos días en Nivel X y los videos que pasaron realmente me encantaron.

Mientras redactaba esta carta, me acordé de una anécdota, a ver qué les parece: En este largo año desde que obtuve esta máquina de hacer sueños realidad (mi computadora), me he puesto en el pellejo del conductor del infernal Diablo SV en la tercera versión del Need for Speed, y también manéjé un inmenso robot armado hasta los dientes en el Mechwarrior 2, entre otros, que si me los pongo a contar ahora no les alcanzarían dos páginas del correo. Me siento muy feliz de tener tecnología 3D a mi alcance desde que incorporé a mi PC una placa Voodoo2, pero cuando fui a la casa de mi primo y lo vi tan entusiasmado con su nueva consola hogareña, vino a mi mente el momento más feliz de mi vida... el día en que me compraron mi preciada Sega Genesis. Antes de tenerla, me acuerdo que iba hasta Wilde a la casa de mis primos para poder jugar los maravillosos juegos de Sega. En aquel entonces yo pensaba que el Sonic era lo máximo. En las vacaciones de verano recuerdo que pasaba días enteros entreteniéndome con ellos. Días de 28 grados y mis primos en la pileta, disfrutando del agua fresca, pero yo, sentado en una silla mirando fijamente un televisor de 14", me divertía con el Sonic, solo o acompañado, eso no importaba. Después de un tiempo me compré un Sega, y me pude comprar todos los juegos que quise, como el Super

Street Fighter II, Samurai Spirits, entre otros, pero todavía sentía un vacío... algo me faltaba. Pasado un año, mis primos se compraron una PC, yo no sabía ni que era, hasta que un mágico fin de semana fui a la casa de mis primos y encontré lo que llenaría ese espacio, lo que me faltaba: Una PC. Cuando vi el Doom 2 me quedé atónito, jamás había visto un juego tan adictivo, no veía la hora de poder disfrutar esta clase de juegos todos los días en mi casa. Qué lindas eran esas noches de invierno en donde sentía un sudor frío cada vez que de pronto aparecía un alienígena de entre las sombras.

Ahora me encuentro sentado frente a mi computadora, jugando al Episode 1: Racer. Finalmente me pude comprar esta máquina de hacer sueños realidad. Finalmente hice MI sueño realidad.

Después de esta breve historia les quería hacer un comentario sobre el Racer, porque es un juego que merece ser probado. No hace falta que uno sea fanático de la saga, yo empecé a interesarme en Star Wars desde que salió Episode 1. Si les gustan los juegos atípicos y tienen una máquina bastante poderosa (porque sería una lástima que no se lo corriera perfectamente) lo recomiendo. A los que ya lo tienen, y recién empiezan, les doy unos consejos: En pistas con muchos obstáculos tienen que estar muy despiertos y para doblar mejor en curvas no muy cerradas pongan una turbina sobre la otra. Si no hacen esto, van a doblar bruscamente chocándose de lado a lado, a mí me pasaba. En una palabra, excelente, aunque la gente de Lucas no tendría que haber hecho pistas tan difíciles como "Dovo IV", la parte del túnel de poca gravedad que necesita mucha práctica.

Espero que mi carta les haya gustado, así me despido y hasta la próxima:

Federico Gagliardi  
Quilmes Oeste

Gracias por tu carta, Federico. Ahora la pregunta que quiero hacer es la siguiente: ¿Me pasó a mí solo o todos los que salieron de ver Episode 1 les dio ganas de jugar a cualquier cosa que tuviera la frase "Star Wars" en el título?

## ¿Una compra INTELigente?

Amigos de XPC:

Como saben, soy lector de la revista y usuario de PC desde hace bastante tiempo, por lo que me tomo la molestia (y me doy el



gusto también) de dar mi opinión sobre ciertos temas. En esta ocasión, hablaré sobre las compañías de microprocesadores.

Para empezar les cuento mi "carrera" con las computadoras. La primera computadora que tuve fue una MSX (con un rápido procesador Z-80 de 3,54 MHz), con quien, sin saberlo, di mis primeros pasos con el teclado. Más tarde, y sin saberlo también (tenía 6 años), entré en el mundo de las PC con una XT (micro 8088) de 12 MHz, con 1MB de RAM y monitor Hercules. En el año 97, tuve mi primer PC propia, una 486 DX2/66, VGA y HD de 1GB, toda una novedad para mí. Al año siguiente, mi PC se convirtió en una Pentium 120 con 32MB, multimedia 24x, HD 3GB y más, muchos de esos cambios ocasionados por problemas con distintos componentes. Finalmente, este año dejé a Intel y pasé a un K6-2/333. Por eso escribo esto, porque tengo experiencia.

Intel tuvo la gran suerte de que las demás compañías no hayan tenido el apoyo de IBM en un principio cuando creó la PC. Ya con eso, aplastaba a AMD y Cyrix. Luego, tomó ventaja con el sucesor del 486, el Pentium, que, además de salir primero, corría más rápido que el K5, el M1, el Nexgen N5x86, etc.

Años más tarde el MMX se nombró en todas partes, y AMD y Cyrix qué hicieron?, se copiaron, como siempre. Está demás decir que a la palabra Pentium la conocen hasta los perros, y que el Pentium II arrasó con todo.

Los últimos modelos del K6 lo siguieron bastante de cerca. ¿Por qué no hablo de Cyrix?, simplemente porque no demostró llamar la atención. ¿Y por qué hablo de AMD? Porque si llamo la atención, y lo hizo con su K6-2 3DNow!(un nombre excelente para llamar la atención). Pero no sólo por el nombre, sino también por el precio, la velocidad y por no seguir a Intel (digo por el 3DNow!), pero sí igualarlo. Este último es muy sabio porque hoy por hoy la ventaja de Intel es la compatibilidad, y al mantenerla (con el MMX, por ejemplo), no se corre el riesgo de que el K6-2 sea inservible. Otra buena decisión es seguir usando el Socket 7, para no tener que cambiar de gabinete ni, en algunos casos, de motherboard.

Yo particularmente hice comparaciones con la PII 350 de un amigo y debo decir que Windows es un poco más lento (hay que

tener en cuenta que yo tengo 32MB RAM, y el 64), pero en lo que a juegos respecta, me quedo con el K6-2.

Otra cosa: quizás sea mejor un PII 400 que un K6-2 400, pero con el mismo dinero que vale el PII, se compra un K6-2 con placa 3D, o DVD, o las dos cosas. Y ahí creo que sí se supera a Intel: El precio.

Bueno, esta es mi opinión, y me gustaría que la publiquen en la revista por sólo una razón, que es que quiero saber la opinión de los demás lectores sobre esto. Listo, punto final.

Ariel Gentile  
agentile@bancaria.com.ar

## Un reclamo unánime

Hola amigos de Xtreme PC:

El motivo de esta carta es manifestar un reclamo que creo es unánime entre los usuarios de PC: La lentitud de nuestros equipos debido al software muy exigente con los recursos del sistema. Desde los tiempos de la legendaria XT, los usuarios estuvimos esperanzados en alcanzar mayor performance.

Cuando logramos que los viejos programas de DOS corrieran con rapidez, la llegada de la interface gráfica nos puso otra piedra en el camino. Cuando el Word 6.0 sobre el Windows 3.1 dejó al disco rígido tranquilo, satisfecho con la memoria RAM con la que contaba, nos sedujeron con la rápida autopista de los 32 bits, y otra vez volver ■ empezar. Ocurrió lo mismo con la transición del Windows 95 al 98. El moderno Active Desktop y la visualización de carpetas como páginas web consumen recursos muy valiosos, que podríamos destinar a las aplicaciones. Hay programas como Access ■ Outlook que son absurdamente insaciables de RAM. Y no se extrañen si la World Wide Web no aumenta su velocidad en el futuro recargada por el abuso de recursos multimediales.

No confundan mi punto de vista: No estoy diciendo que se detenga el progreso del software, tampoco dejo de valorar las intuitivas interfaces y las amplias prestaciones que nos brindan los fabricantes. Pero no se olviden de un principio fundamental: Un programa realmente vale cuando facilita

el trabajo o el estudio, y no cuando nos muestra vistosas animaciones.

Un saludo y gracias por brindarme su atención:

Juan Daniel Carranza  
El Talar - Buenos Aires

Yo personalmente creo que tu reclamo es justo, pero lamentablemente entre la comunidad jugadora (o sea, el 99% de los lectores de esta revista, entre los que te incluirás, supongo) no tiene demasiado justificativo: Tené en cuenta que muchos de nosotros cambiamos muchos componentes de nuestras máquinas sólo por el hecho de jugar un poco más rápido a un arcade 3D.

Así que el principio fundamental que vos declararás, "Un programa realmente vale cuando facilita ■ trabajo o el estudio" no tiene demasiado asidero en el mundo de los videojuegos. Es más, te puedo asegurar que la mayoría de los upgrades a máquinas más potentes se realizan porque queremos más velocidad final en la máquina, y esto no se aplica al Word o al Outlook.

Por el otro lado, es cierto que los programas utilitarios mencionados anteriormente en cada nueva versión requieren más memoria o mejores procesadores, pero no te olvides que ■ lo que justamente el público está buscando en la mayoría de los casos: Más prestaciones en programas que de a poco se van transformando en grandes paquetes que reúnen varios mini-programas, que te permiten escribir una carta, luego mandarla por internet, etc. O sea, que ■ fin sea hacer muchas cosas desde un sólo lugar.

Para terminar, me gustaría agregar algo sobre el tema de las interfaces gráficas (llámese Windows): A mi criterio, estas interfaces requieren máquinas más potentes, pero hicieron que mucha más gente se acerque a las PC, ya que ahora son mucho más amigables. Haciendo memoria, uno recuerda lo que era lidiar con todos los comandos del DOS y nos parece mentira que uno, además de trabajar o jugar con la computadora, tenía que ser un "técnico" sabiendo cuánto asignar en los buffers del config.sys, o liberando memoria superior, etc., algo que afortunadamente nunca más ocurrió desde la llegada del Windows 95.

## COMO COMUNICARSE CON XTREME PC

Para contactarse con nosotros tienen dos caminos:

Por un lado por medio de carta a nuestra redacción, por el otro vía Internet por E-MAIL:

Cartas: EXTREME PC, Pícaros 200 1° P° 1111 - Ciudad Pío J. / E-MAIL: [extreme@p11.com.ar](mailto:extreme@p11.com.ar)

# TOP TEN

ESTOS JUEGOS QUE SE VIENEN NOS QUITAN EL SUEÑO MES A MES

## LOS DIEZ MAS ESPERADOS



### 1 Quake III Arena

**Compañía:** id Software / Activision  
**Género:** Acción / Arcades  
**Descripción:** ¿Qué podemos decir del nuevo arcade en primera persona de Mr. Carmack que no lo haya dicho? Que esperamos rociar las paredes de los mapas Deathmatch con las vísceras de nuestros contrarios...



### 2 Messiah

**Compañía:** Shiny / Interplay  
**Género:** Acción / Arcades  
**Descripción:** Ya muchos no creían en este angelito y se habían hecho ateos, pero luego de ver un demo corriendo en E3, los fieles de Job se agolparon en la Editorial prendiendo velas para apurar la salida del Messiah.



### 3 C & C: Tiberian Sun

**Compañía:** Westwood / EA  
**Género:** Estratégicos  
**Descripción:** El padre, madre y abuelo de todos los juegos estratégicos, nos tiene como locos con la espera. Pero parece que por fin este año vamos a poder disfrutarlo... Así que vayan buscando una excusa para desaparecer 1 mes del colegio / trabajo y familia.



### 4 Indiana Jones and the Infernal Machine

**Compañía:** LucasArts  
**Género:** Acción / Arcades  
**Descripción:** La revancha de Indy en el mundo de los arcades viene de la mano de este nuevo juego, que promete acción y tiros a lo loco... Igualito que en las películas.



### 5 Prince of Persia 3D

**Compañía:** Broderbund / Red Orb  
**Género:** Acción / Arcades  
**Descripción:** Como pueden ver los arcades coparon los primeros puestos, en esta ocasión con este clásico que vuelve transformado a la tercera dimensión. Para que vean la razón de su quinto lugar, busquen la nota de tapa en este número.



### 6 Oni

**Compañía / Distribución:** Bungie  
**Género:** Acción / Arcades  
**Descripción:** Este arcade de la gente de Bungie nos llamó enormemente la atención en la última E3, y por eso hicimos un Preview Interactivo en este número. ¡Konoko (la protagonista) reparte piñas y patadas durante toda la aventura sin darle tregua a sus oponentes!



### 7 The Wheel of Time

**Compañía / Distribución:** Legend / Epic  
**Género:** Aventura / RPG  
**Descripción:** Si no te gustaban los juegos de rol, el Wheel of Time tal vez sea la ocasión perfecta para que te conviertas en un "rolero", especialmente con este juego que utiliza como nadie el engine del Unreal. ¡Y además tiene modo Multiplayer!



### 8 Half-Life: Opposing Force

**Compañía / Distribución:** Valve / Sierra  
**Género:** Acción / Arcades  
**Descripción:** Muchos nos quedamos con las ganas de recorrer nuevamente el complejo de Black Mesa, pero lo curioso es que en esta ocasión no será con Gordon Freeman, sino con uno de los marines que eran nuestros enemigos a muerte... ¡A darle sin asco a los científicos!



### 9 Driver

**Compañía:** GT Interactive  
**Género:** Acción / Arcades  
**Descripción:** ¿Te gustó el Interstate '72 o el Grand Theft Auto? ¿Y si un juego los combinara a la perfección? No busques más, el Driver es la respuesta. La mejor música de los setenta, con unos autos super-poderosos... ¡Y además vamos a ser los choferes de la mafia!



### 10 Vampire: The Masquerade

**Compañía / Distribución:** Nihilistic / Activision  
**Género:** Aventura / RPG  
**Descripción:** Ser un vampiro que pelea contra los vampiros es el lema de este juego. Esto ya de por sí es muy interesante, y los gráficos acompañan en esta sensacional aventura, en la cual tendremos que afilar los dientes.

Seguramente muchos de ustedes estarán buscando en estas líneas el motivo por el cual la última página de la revista ha cambiado tanto. Bueno, en nuestra campaña de modificaciones, decidimos dejarles a partir de este número el Top Ten, en donde les contaremos cuáles son los juegos que más estamos esperando, dentro de la lista de los lanzamientos de 1999. La lista superior les va a mostrar los diez juegos más importantes según la votación de la Editorial, y en el termómetro se completa la lista con los 25 principales. Esperemos que el cambio les guste. ¡Nos vemos!

NÚMERO VEINTITRES  
EN LOS KIOSCOS EL

3

DE SEPTIEMBRE  
NO TE LA PIERDAS!



TERMÓMETRO

#### TÍTULOS

- 1 Quake III Arena
- 2 Messiah
- 3 C & C: Tiberian Sun
- 4 Indiana Jones and...
- 5 Prince of Persia 3D
- 6 Oni
- 7 The Wheel of Time
- 8 Half-Life: Op. Force
- 9 Driver
- 10 Vampire: TM
- 11 Battlezone 2
- 12 Force Commander

#### GÉNERO

- ACCIÓN / ARCADES  
ACCIÓN / ARCADES  
ESTRATÉGICOS  
ACCIÓN / ARCADES  
ACCIÓN / ARCADES  
ACCIÓN / ARCADES  
ACCIÓN / ARCADES  
ACCIÓN / ARCADES  
ACCIÓN / ARCADES  
ACCIÓN / ARCADES  
ACCIÓN / ARCADES  
ESTRATÉGICOS

#### GÉNERO

- ACCIÓN / ARCADES  
ACCIÓN / ARCADES  
DEPORTES  
ACCIÓN / ARCADES  
ACCIÓN / ARCADES  
SIMULADORES  
ACCIÓN / ARCADES  
ACCIÓN / ARCADES  
ACCIÓN / ARCADES  
ACCIÓN / ARCADES  
ACCIÓN / ARCADES  
ACCIÓN / ARCADES

#### GÉNERO

- ACCIÓN / ARCADES  
ACCIÓN / ARCADES  
DEPORTES  
ACCIÓN / ARCADES  
ACCIÓN / ARCADES  
SIMULADORES  
ACCIÓN / ARCADES  
ACCIÓN / ARCADES  
ACCIÓN / ARCADES  
ACCIÓN / ARCADES  
ACCIÓN / ARCADES  
ACCIÓN / ARCADES



# OUTCAST



**TODO COMIENZA EN AGOSTO**

**[www.outcast-game.com](http://www.outcast-game.com)**



**SIDEWINDER**  
GAMES  
PowerPlay™



San Luis 3065 (1186) C.F.  
website: [www.edusoft.com.ar](http://www.edusoft.com.ar)  
Tel/Fax: 4962-7263 (lin. rot.)

Distribuye:



©1999 Infogrames - ©1999 Appeal - ©1999 Microsoft. Todos los derechos reservados. Sidewinder es marca registrada de Microsoft Corporation. Todas las demás marcas son propiedad de sus respectivos dueños. Edusoft es distribuidor exclusivo en la Argentina. Todos los derechos reservados. Industria Argentina.



# **CD MARKET**

*satisfacción para impacientes*

**JUEGOS** **TODO LOS**  
**GENEROS**

**JOYSTICKS**

**PLACAS 3D**

**MUÑECOS**

**LECTORAS DE DVD Y CD**

**DIGITALIZADORAS**

**MEMORIAS**

**PLACAS DE SONIDO**

**PARLANTES**

**MAS DE 5000 PRODUCTOS EN STOCK**  
**SOLO PARA HARD-CORE GAMERS**

e-mail: [cdmarket@memotec.com.ar](mailto:cdmarket@memotec.com.ar)

**AV. CORDOBA 1170 CAP. FED.**  
**TEL: 4375-1464**

**LAVALLE 523 CAP. FED.**  
**TEL: 4393-2688**

# OUTCAST

ESPECTÁCULAR DEMO DE 140 MB!

El presente CD corresponde a la edición número 22 de XTREME PC y se entrega sin cargo junto al ejemplar. Prohibida la venta por separado.

**XTREME PC**

ISSN 0329-5222

AGOSTO 1999

# XTREME CD

ASHTON POWERS • OPERATION TRIVIA • PANDORA'S BOX • CASTROL HONDA 2000 • STAR TREK: STARFLEET COMMANDER Y MAS! • VIDEOS EXCLUSIVOS: PRINCE OF PERSIA 3D • ONI • Y LOS ULTIMOS PATCHES PARA TUS JUEGOS FAVORITOS!

DEMONS JUGABLES: OUTCAST • ARCADE POOL •